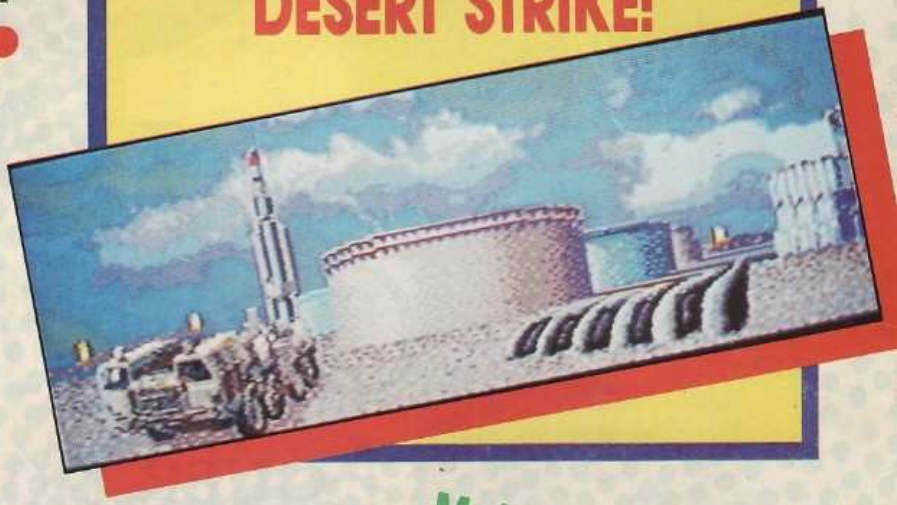
MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 1 - Nº 11
JUNHO DE 1992
Cr$ 5.700,00

Jogo novo revela a potência de Mega-CD!!

ESTRATÉGIA COM MUITA AÇÃO EM DESERT STRIKE!



Master Especial: TODAS as manhas de Flintstones

Supertáticas novas de Lucky Dime Caper, Immortal, Phantasy Star, Golden Axe II, Sol Deace e muitos outros...

Detonar Jewel Master virou moleza!!

Mais um cartaz adorável de Sonic!

Quente! Quente! Quente!

Jogos olímpicos de Barcelona no seu console!!

PROMOÇÃO: Ganhe um Mega!

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Al. Barros, 945
(esq. R. Cons. Brotero)
Higienópolis
tel: 825-4317

SUPER GAMES
SÃO PAULO
R. Verbo Divino, 954
Granja Julieta
tel: 548-4902

SUPER GAMES
BELÉM
Av. Serzedeiro Corrêa, 820
Belém - PA

SUPER GAMES
PETROLINA
R. Manoel Clementino,
1018 - Lj. 14
Petrolina - PE
tel: 992-1125

SUPER GAMES
BRASÍLIA SUL
SCLS 106 Bloco C Lj. 11
Brasília - DF
tel: 242-0177

SUPER GAMES
BRASÍLIA NORTE
SCLN 215 Bloco C Lj. 19
Brasília - DF
tel: 347-8281

SUPER GAMES
CAMPINAS
Av. Barão de Itapura, 2365
Campinas - SP

SUPER GAMES

SUPER GAMES
MACEIÓ
Galeria Sete Coqueiros, lj. 8
Pajussara- Maceió- AL
tel: 231-8186

SUPER GAMES
SANTOS
Rua Fernão Dias, 04- Lj. 8
Galeria Ipiranga
Santos - SP

VOCÊ QUER. NÓS TEMOS!

SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA LOCAÇÃO E VENDA

CARTUCHOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS, REVISTAS, USADOS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, BRINQUEDOS INTERESSANTES, CABINES DE TESTE E UM ATENDIMENTO SIMPÁTICO E PROFISSIONAL.

VENHA CONFERIR E CONCORRA A UM SUPER NES.

CORTE - - -

NESTE Nº

4 Carta do Chefe
Aqueles babados mensais que o Chefe manda prá alegrar a galera.

6 Cartas

9 O Canto da Cobra

12 Rola lá Fora
Jogos prá Arcade, mais Mega-CD, Heavy Nova e Terminator prá Mega Drive são as últimas no Hemisfério Norte.

16 Especial Maśter
Veja como se deve fazer para traçar o maravilhoso jogo dos Flintstones.

18 Olimpíadas
A U.S. Gold aproveita o ensejo e lança Olympic Gold, jogo sobre as Olimpíadas deste ano em Barcelona.

21 Superjogos
Kid Chameleon, Alisia Dragon...

26 Supertáticas
Valeu esperar. Estão um estouro e vão fazer você esmerilhar.

32 Dr. Kissab

33 Billie Joy
A HQ está com um jeitão totalmente novo!!!!

34 Saiu nos States
Amostra premiada: Desert Strike, Jordan X Bird, Sol-Deace, Turbo Outrun.

40 Macetes da Galera

41 Mega Especial
Nada mais, nada menos que Jewel Master, acabadinho.

45 Clube do Chefe
As carteirinhas chegaram: a galera organizada assola as locadoras.

51 Podium

52 Hotline

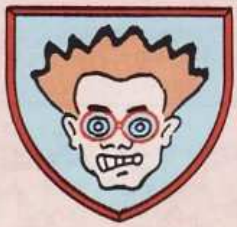
53 Classics

MASTER ESPECIAL
A poderosíssima equipe da SG papou o super jogo dos Flintstones

ROLA LÁ FORA
Uma abertura animal revela o potencial do Mega-CD!!!

OLYMPIC GOLD
Os atletas malham nos joysticks

SAIU NOS STATES
Desert Strike: jogo de tiro com estratégia num helicóptero equipadérrimo



NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 11 - Junho de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistente de Arte: Simone Leandro

Colaboradores: Marcia Maresti Lima (textos); Roberto Carnicelli, Thiago Sorrentino, Andre Biancardi (consultoria de jogos); Paulo Sérgio Agostinelli (secretário de produção) Fernando Sampaio (fotografia) Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos); Glair Alonso Arruda (ilustrações)

MARKETING
Gerente: José Renato Dias de Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Propaganda e Promoções: Izabel Telles
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora-responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410 - São Paulo, SP

Central de Atendimento
Tel. (011) 881-8266

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. **(011) 881-8266**

Números Atrasados

Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: CLY

"O Chefe ajuda quem joga até de madruga"

Este mês eu vou aproveitar a minha cartinha para agradecer vocês, meus queridos leitores. É que, além de a melhor, a maior e a mais barata, fiquei sabendo que a Supergame é hoje a revista de videogame que mais vende no Brasil. Não é pouca coisa e vocês são responsáveis por este sucesso. Obrigado e chega, senão eu choro. Para agradecer a preferência, mandei capricharem na SG deste mês. Entre os muitos lançamentos estão dois que eu, na minha modesta opinião, considero animais: Olympic Gold e Desert Strike. Não é todo mês que saem dois jogos deste calibre. Para os Masterblasters, detonamos o jogo dos Flintstones até a última telinha e ainda mais um pouco. A turma de Mega, por sua vez, já pode ficar tranqüilo. Jewel Master não é mais problema. E quem tá sonhando com um Mega-CD deve dar uma olhada em Rola Lá Fora. A máquina mortífera começou a esquentar os motores. Como se não bastasse, botei os malucos que fazem a HQ na linha e Billie Joy voltou em novo formato, mais engraçado do que nunca. Mês que vem... bem, mês que vem a SG faz um ano. Mandei fazer um bolo e uma edição giga-especial. Não percam.

O Chefe

Veja a nova ficha técnica da Supergame

A nova ficha técnica da SG traz mais informações sobre os lançamentos e a opinião do Chefe sobre cada jogo. Sempre que possível, revelaremos o número de mega dos cartuchos novos. Logo abaixo vêm as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. N/D = não disponível.

FICHA TÉCNICA
Nome: The Immortal
Console: Mega Drive
Modalidade: RPG
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	92
Gráfico:	87
Som:	82
Diversão:	91

Chamonix

34 S.E. 2ND AVE - SUITE 210 - DOWNTOWN MIAMI - FL - USA - 33131
PHONE (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031

DISTRIBUIDOR DE CARTUCHOS ORIGINAIS

Agora no Brasil a mais completa loja de videogames, que vai revolucionar o mercado de brinquedos, acessórios, consoles, chocolates e muito mais.

ATENDIMENTO DE 1.º MUNDO

Temos expositores, estojos e todos
os acessórios para a sua locadora de vídeo ou game.

Oferecemos ainda:

• Locação de videogames • Locação de consoles na própria loja

• Franshising, assessoria gratuita

CONSULTE-NOS!

- Temos sempre em primeira mão todos os lançamento mundiais.
- Vendas no atacado e varejo.
- Aceitamos cartões de crédito (em implantação).
- Compre também da nossa loja em Miami sem sair do Brasil (via correio).
- Temos revistas importadas.
- Assistência técnica e transcodificações.
- Despachamos para todo o Brasil.

CONCORRA A UMA VIAGEM P/ MIAMI E ORLANDO EM JULHO DE 92. VÁLIDO SOMENTE P/ LOCADORAS E REVENDAS.

Venha conhecer nossa loja e nosso escritório de vendas.

ENDEREÇO - NOVA LOJA

R. Juquis, 284 - Moema - São Paulo - SP - CEP 04033
Tels.: (011) 61-0355/240-0201/542-3550 - Fax: (011) 241-5417

ATENÇÃO

Os representantes CHAMONIX são todos credenciados
Exija sua identificação.

RECIFE - PE
SONIC GAMES
Tel. (081) 341-5540

B. HORIZONTE - MG
HOT GAMES
Tel. (031) 221-9045

BELÉM - PA
SOFT GAMES
Tel./Fax (091) 224-4545

PORTO ALEGRE - RS
Embapress Representações Ltda.
Tel./Fax: (051) 223-7384

V. REDONDA E R. DE JANEIRO
VID SHOP
Tel. (0243) 43-4183
Fax (0243) 42-9020

BRASÍLIA - DF
RICH LINE Com. Imp. Exp. Ltda.
Tel. (061) 248-4256
Tel/Fax (061) 225-2313

JUNDIAÍ E REGIÃO
PLAY GAMES
Tel. (011) 436-3602
Fax (011) 436-5636

MARINGÁ - PR
MCA - Repr. Com. Ltda.
Tel. (0442) 22-6505
Fax (0442) 22-6505

FORTALEZA - CE
DARHMA Repr. Ltda.
Tel. (085) 227-7674
Fax (085) 244-3612

CARTAS

Elogios, críticas, desaforos e declarações de amor. As cartas estão saborosas!

F.H.B.

Olá Rapazes, prazer. Gostaria de dar uma sugestão. Que tal fazerem um poster daquele jogo do "super-ultra" Mega CD chamado F.H.B. com todos os monstrinhos em sua nave. Seria radical. E também: por que o jogo Ghost House de Master tem 256 K e não um número de Megas.

Michel Otoboni Chaves
São Paulo — SP

RdC: *Obrigado. Não sou infalível e sempre gosto de receber sugestões dos meus leitores. F.H.B. é mesmo um barato, mas tem um probleminha. Como é um RPG e como só roda em japonês, apenas poliglotas como eu conseguem jogá-lo. Quanto aos 256 K, 1000 K = 1 Mega. OK?*

PCC

Oi Chefe. Olá Redação.
Sinceramente Chefe, deixar o pessoal da Redação jogar não tira pedaço não. Por isso vou fundar um partido, o PCC (Partido Contra o Chefe). Agora, deixe de brincadeira e vamos ao que interessa: quais os novos lançamentos pro Master System?

Raimundo Brito de A. Junior
Salvador — BA

RdC: *Sinceramente Raimundo, tirar pedaço não tira. Tira é o meu lugar e a minha concentração nos jogos. Eu se fosse você, escolheria melhor de que lado ficar. Como você sabe, a corda sempre arrebenta do lado mais fraco, não é mesmo? Não se esqueça de conferir os lançamentos em SUPERJOGOS, estão demais.*

OOOPS!

Caros megamigos da SG.
Gostaríamos de esclarecer alguns pontos sobre a matéria feita com a fita Toe Jam & Earl, publicada na SG no.7 Em primeiro lugar, as coordenadas estão trocadas, os números deveriam estar na horizontal e as letras na vertical, ao contrário do publicado. Em segundo lugar, as coordenadas indicadas são sempre aproximadas, nunca exatas. Em terceiro lugar, foi publicado que na fase 17, não existe pedaço da nave, o que é um engano total. Finalizando, não foi especificado aos leitores que as coordenadas só funcionam em fixed world e não em random world. Esperamos que este megaerro seja corrigido e que nossa explicação seja publicada. Da próxima vez, contratem pessoas como nós! Desde já agradecemos. Lembrando que os críticos também amam. Até mais, The Megabrothers.

Caio e Ciro Miguel
São Paulo — SP

RdC: *Cacetada heim? Isso só vem corroborar com a fama de que nossos leitores são megaespertos e megaligados. Acontece que tradicionalmente nós não entregamos de bandeja, não damos faca, muito menos queijo. Inclusive intimamos aos leitores que terminassem o jogo e enviassem a resposta certa. Os primeiros que mandaram tiveram as suas coordenadas publicadas. Nosso lema é fazer vocês jogarem, cada vez mais e melhor. As coordenadas dependem do cartucho que você tem (japonês, europeu, americano, brasileiro...). Claro que são aproximadas, no mundo dos games as coisas nunca são exatas. Realmente tem pedaço de nave na fase 17, aí foi mancada, sabe como é, os moleques em provas, as mães pressionando, já viu. Também achamos que não adiantava especificar, já que independe do "world". E antes de mais nada, nós também amamos vocês.*

TOE JAM & EARL

Amigos da SG, foi muito proveitosa a matéria especial sobre Toe Jam & Earl. Quanto às telas, na 17ª fase existe um pedaço da nave na coordenada 7B. As letras e os números vieram invertidos.
Atenciosamente, Juliane.
PS1: adoro a SG.

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?

Nem sempre o defeito é do seu game ou do cartucho. Às vezes, o problema pode estar na caixa-preta da tomada — fonte de alimentação — que, se estiver com defeito ou for inadequada, só prejudica o seu vídeo game.

Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

DISTRIBUIDORES (ATACADO)

CATV	- (011)	229-5877
JOTÃO	- (011)	223-9083
DIMECO	- (011)	259-6750
TZ ACESSÓRIOS	- (011)	578-7277

Revendedores	Capital
TRANCHAM	- (011) 222-5711
CVS	- (011) 227-7649
ELETRO RÁDIO GLOBO	- (011) 220-2895
NEW WAYS	- (011) 228-9536
BELLA CENTER	- (011) 287-4450
SOM MARAVILHA	- (011) 220-3660
WORLD INFORMÁTICA	- (011) 222-5339
BRINQUEDOS LAURA	- (011) 531-7293
AMAROSOM	- (011) 288-1900
TECH VÍDEO	- (011) 543-7403
MASTER VÍDEO	- (011) 271-8062
NEW ÓTICA	- (011) 284-4738
GAME MANIA	- (011) 298-3105
GAME & CIA	- (011) 263-5513
GAMELAND	- (011) 864-8760
ROZEM	- (011) 227-5723
REFLEX	- (011) 853-0266
SUPERGAMES	- (011) 825-4317
MUNDO DO VÍDEO GAME	- (011) 66-0164
AUDIO	- (011) 887-3377 e filiais
FOTÓPTICA	- (011) 853-0448 e filiais

Outras Praças

SHOPAUDIO & VÍDEO	- (011) 444-6055	Sto. André
MICROSHOPING	- (011) 913-0068	Guarulhos
TOP CENTER	- (011) 441-3599	São Caetano do Sul
PLENISOM	- (0132) 32-7244	Santos
JUÃOSOM	- (016) 63-5445	Ribeirão Preto
IRISOM	- (0144) 22-1022	Marília
TELREX	- (061) 243-0665	Distrito Federal
BOMSOM	- (021) 222-0148	Rio de Janeiro

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de alimentação
São Paulo - SP — Tel.: (011) 876-6173 — Fax: (011) 876-9708
Vendas no atacado e serviço de atendimento ao consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA!

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe,** uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja, onde você anuncia durante 3 meses seguidos e adquire as seguintes vantagens:

- *Recebe uma fita VHS com algumas dicas de jogos que estão na revista do mês e que incentiva a compra e o aluguel dos cartuchos em sua loja. Esta fita é trocada mensalmente.*
- *Todos os meses o nome e endereço da sua loja sai na lista de credenciados do* ***Clube do Chefe.*** *Isso significa que, durante os meses em que você estiver anunciando na revista, o seu nome vai aparecer 2 vezes!*
- *Todos os meses divulgaremos as vantagens que os credenciados oferecem aos associados do* ***Clube do Chefe.***

Você conheceu apenas algumas vantagens do anunciante da* Supergame. *Para conhecer as outras, ligue 881-8644 - ramal 197 e fale com a gente.

ASSINATURAS
881-8266
CENTRAL DE ATENDIMENTO

CARTAS

PS2: um abraço para o chefe.
PS3: mandarei a foto do final do jogo brevemente.
PS4: não existe nenhum buraco na 1ª fase. Onde fica a barraca de limonada?

Juliane Sanches Miguel
Votorantim — SP

RdC: *Querida Juliane, cartinha decorada com florzinhas e toda caprichadinha, só as gatinhas mesmo. Ainda por cima de uma super fera como você. Tem pedaço da nave exatamente onde você falou, parabéns. As coordenadas estão invertidas porque os cartuchos não são os mesmos, depende da série de lançamento deles. Seu final está correto e a barraca de limonada está no estágio zero, ok?*

ENTROU NOS STATES

Aí galera da SG, como vão vocês? E o Chefinho anda esquentadinho? Que honra, heim!?? Recebendo cartas dos States. Eu trouxe todas as minhas SG para cá e quando não tenho nada prá fazer, leio as 7 SG que tenho. Pô meu, qual é, publiquem esta carta, senão faço jujuba assada de vocês.

Pablo de Souza Seidel
Auburn, California, EUA

RdC: *Percebo que você é um leitor criterioso, Pablo. Embora estejam melhorando, as revistas americanas ainda não alcançaram a qualidade da SG.*

SMAC!!

E aí galera da SG? O Chefe deixou vocês jogarem no Carnaval? Espero que sim. Querido Chefe, gostaria de dizer que a sua revista é o máximo, super legal! Sem o senhor ela não iria prá frente. O que acho é que sua beleza não deveria ser mostrada na HQ, o senhor merece coisa melhor. Deveria aparecer na TV. A turma do Billie Joy é o máximo, mas o senhor não deveria se meter lá no meio. Deixe a turma da Redação jogar, please!
Mudando de assunto, por que vocês não fazem uma promoção para a gente (especialmente eu), conhecer a redação? Garanto que tem muita gente querendo isso também. Vou terminando por aqui.
Beijos mil! Tatiana.

Tatiana Monquini Machado
Lençóis Paulista — SP

RdC: *Gatinha, realmente não deu prá eles jogarem no Carnaval, eu fiz "retiro espiritual" na sala dos jogos durante os quatro dias, na Semana Santa também não deu, quem sabe no Dia da Criança, se tudo correr bem por aqui. Sua cartinha é a coisa mais gentil e carinhosa dos últimos tempos, sabe os marmanjões cansam a beleza da gente. A falta de sensibilidade é total da parte deles. Estou pensando mesmo em mandar Billie Joy e a turma prá TV. Cê acha que dá pé? Aguarde.*

RdC *= Resposta do Chefe*
RdR *= Resposta da Redação*

Escrevam para:
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

The Terminator

Saiu por lá ainda O Exterminador do futuro para Mega Drive. Chocante! Reproduz super bem as emoções do filme e tem efeitos especiais prá lá de realísticos. São oito megas de tiroteio futurístico. Como no filme, você assume o papel de Kyle Reese, um viajante do tempo que vem do futuro para Los Angeles atual, proteger Sarah Conner, a linda mulher que tem a chave da sobrevivência da raça humana.
Só nos resta esperar por esse lançamentos!!!

São demais estes Arcades

A Sega está investindo em consoles do tipo Arcade. Rescue é um novo simulador de helicóptero que utiliza todas as possibilidades do sistema de 32 bits. Ele é para dois jogadores, tem duas telas e dois lugares prá sentar. O enredo é semelhante ao do clássico Choplifter. Caso você esteja só no helicóptero, é ativado o "mode" para um jogador e a forma de jogar é diferente. Mas se você está com um amigo, podem controlar os ataques comunicando-se pelo rádio. Quem já viu e jogou, diz que é inesquecível. E tem mais. Se você anda atrás de um novo jogo de combate, a Sega providenciou para os arcades, Arabian Fight. Neste jogo, viaja-se da Índia para a Arábia em sete estágios de perigos e batalhas com todas as simpáticas habilidades do

sistema de 32 bits. O tamanho dos caracteres na tela é enorme e as figuras podem ser aproximadas ou afastadas pelo efeito zoom. O jogo tem um mode para quatro jogadores simultâneos.

Sold out!

A versão para o console Genesis americano do jogo Heavy Nova, fez enorme sucesso lá fora. O resultado é que a edição esgotou-se em pouco tempo. Estão prometendo uma nova, mas por enquanto, quem tem, tem. O resto ficou chupando o dedo.

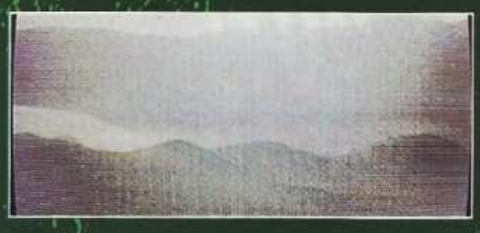
ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

MEGA CD

Novo jogo revela o potencial da máquina

O papo que mais rola lá fora e mais frisson provoca continua sendo a guerra e o futuro dos CD ROMs (Read Only Memory/Memória Somente para Leitura). Como vocês estão cansados de saber, a SEGA do Japão lançou o seu em dezembro do ano passado. Com isto, saiu bem na frente da Nintendo mais uma vez. Os recursos do console impressionaram. Dois processadores MC 68000 (incluindo o do Mega Drive) com uma velocidade de processamento de 12,5 Mhz e 18 canais de áudio garantiram a possibilidade de efeitos gráficos e sonoros espetaculares. Mas os primeiros jogos não corresponderam ao potencial da máquina. O som, é verdade, estraçalhou - afinal, era som de CD. Mas fora o som e algumas telas de apresentação, os jogos não mostraram muito mais do que já se fazia num ótimo cartucho



de Mega Drive. A Nintendo aproveitou a brecha deixada pela falta de software para o Mega-CD para fazer o marketing do seu CD-ROM, desenvolvido com a Philips. Anunciaram uma máquina para dezembro deste ano com uma velocidade de processamento de 25 Mhz (!) e, o que é ainda muito mais espantoso, um preço de aproximadamente US $ 200. Existem sérias dúvidas no mercado quanto a veracidade destes dados. Mas seja como for, esquentou a guerra dos CD ROMs. Esta guerra, na verdade, não será ganha com hardware e sim com software. O hardware (o console), afinal, nada mais é do que uma caixinha preta: o que conta são os jogos que o hardware roda. A SEGA deverá lançar novos jogos para o MEGA-CD no CES (Feira de Produtos Eletrônicos) em junho. Mas já deu uma bela demonstração da capacidade da sua máquina com o lançamento recente de Tenkafubu, jogo para o MEGA-CD da Game Arts, a mesma empresa que fez Alisia Dragon para Mega Drive. Os oito minutos de apresentação lembram o cinema. Mesmo. Mostram cenas de guerreiros medievais japoneses indo para a batalha (fotos), como no filme Ran, do diretor japonês Akira Kurosawa. ■

Se ligue nessa mega

Participar dessa promoção é moleza e abocanhar um Mega Drive e muito outros prêmios, mais ainda! Para acabar de vez com os seus neurônios descolamos duas perguntas que são uma verdadeira "vergonha". Se você não souber responder, desista. Videogame, definitivamente, não é o seu forte!

1 ***Qual o nome do inimigo número um do Sonic?***

2 ***como se chama a filhinha de Fred Flintstones?***

a promoção

SUPERGAME CLUBE DO CHEFE

TEC TOY

- **1:** *Mega Drive*
- **2: ao 11:** *Cartuchos para Master System*
- **12: ao 21:** *Mini games*
- **22: ao 61:** *Camisetas do Sonic e Alex Kid*

REGULAMENTO

(LEIA COM ATENÇÃO)

1. A "SUPER PROMOÇÃO CLUBE DO CHEFE - TEC TOY" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das duas empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Para facilitar basta preencher o cupom desta página, em letra de forma, com todos os dados solicitados.
3. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que responderem corretamente às duas questões da página anterior.
4. Só poderão participar do sorteio os cupons postados até o dia 24/06/92, valendo como comprovante o carimbo do correio.
5. Os cupons deverão ser colocados em um envelope e remetidos para Nova Cultural Editorial Ltda, Caixa Postal 9442 - CEP 01051, São Paulo, frisando no lado externo do envelope: "CONCURSO CLUBE DO CHEFE/TEC TOY".
6. Só terão validade os cupons originais desta revista, não sendo aceitas as reproduções em xerox.
7. O sorteio será realizado por uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. Os cupons que não atenderem às condições básicas serão invalidados.
8. A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda, ou nos distribuidores da empresa, para os ganhadores de fora da Capital de São Paulo.
9. Serão distribuídos no total, 61 prêmios, como especificado no alto desta página.

Nome: _____

Endereço: _____

_____

Cidade: _____

Estado: _____ **CEP:** _____

O nome do inimigo número um do Sonic é _____

O nome da filhinha do Fred Flintstones é _____

CANTO DA COBRA

HOLOGRAFIA E VIRTUAL REALITY

Vem aí holografia (do tipo Time Traveller) e realidade virtual para uso doméstico. A SEGA, como se sabe, é very strong nisto. Mas isto é tudo muito secreto e ninguém quer contar muito a respeito ainda.

JOGOS DE GENESIS PELO TELEFONE

Saiu agora um modem, fabricado pela Baton Technologies, nos EUA, que pode ser acoplado a um Genesis da Sega e também nos consoles da Nintendo. O Teleplay é basicamente igual a um modem de computador. No Genesis ele vai ser ligado na mesma saída usada para o CD-Rom. O grande barato é que jogadores de consoles diferentes poderão desafiar-se, através de um software comum.

PISTOLA SECRETA

Fiquei sabendo também, que a Sega não tem muitos planos para os periféricos de 16 e 32 bits. Tem porém, um novo e secreto projeto de pistola, encoberto por mistérios que envolvem um novo conceito no gênero. A Sega tá prometendo algo ainda melhor que aquela bazuca nova da Super NES. Oba!

MULTI-MÍDIA

O Mega CD só deverá estar no mercado americano entre outubro e novembro deste ano. Comenta-se que o motivo é um só: software. A SEGA não quer lançar a máquina mortífera sem ter a certeza de que existirão jogos à altura no mercado americano. Sabe-se que alguns dos jogos estão sendo desenvolvidos com a ajuda dos grandes estúdios cinematográficos europeus e americanos.

32 BITS!!!!

A cobrinha ficou sabendo umas coisas bem interessantes numa conversa com o vice-presidente internacional da SEGA, K. Yagi. Bom, a última novidade em termos de consoles é o ainda sem nome, console de 32 bits. Segundo os boatos, ele poderá vir a ser chamado de Giga-Drive. Ele está praticamente pronto, e em fase de testes. A SEGA do Japão quer garantir a sua receptividade no mercado. A maior preocupação da empresa parece ser com o preço. O pessoal de lá acha que não adianta ter tecnologia, se não puder ser transformada em diversão acessível. Sendo assim, estão jogando pesado na parte de software (o programa do jogo propriamente dito).

SEGA & SONY

Outra novidade que está em discussão na SEGA é uma associação com a Sony para fazer um espécie de Home Entertainment Center. Ninguém sabe exatamente que cara terá. Mas deverá ser equipado com tudo quanto é produto eletrônico: de CD-Rom a modem, computador, fax, etc. Só falta entregar a pizza. Deverá demorar entre três e cinco anos para chegar no mercado (japonês).

NA EUROPA SÔ DÁ GAME GEAR

O grande mercado deste consolezinho é mesmo no Velho Mundo. Ele lá é imbatível. Primeiro, porque é portátil e o pessoal na Europa viaja muito. Segundo, porque tem o dispositivo que o transforma em TV. A criançada de lá acha o máximo, já que os lares europeus, em sua maioria, contam com apenas um aparelho de TV, ao contrário dos americanos, onde as crianças têm seu próprio aparelho. A Sega prevê o lançamento de 35 novos títulos de Game Gear para 1992.

ESPECIAL MASTER

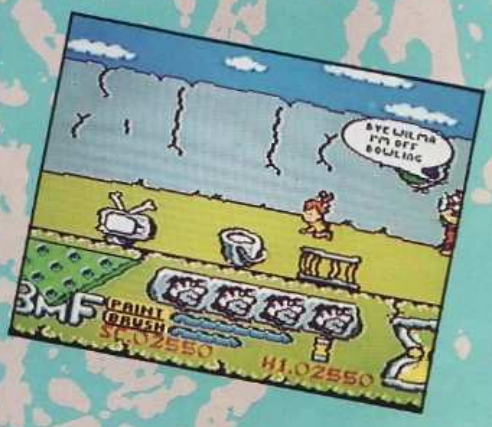
Yabadabadooo! Flintstones até o fim!

1ª Fase:

Nesta fase a missão é pintar a parede. Tome bastante cuidado, pois só podemos pegar um objeto por vez, para colocar a Pedrita de volta no cercadinho, não podemos estar com o pincel nas mãos.

Dica I:
essa é a grande dica prá passar de fase. Comece pintando a parede de cima prá baixo prá não ter problemas com as fugas de Pedrita.

Dica II:
não é necessário recolocar a Pedrita no cercadinho logo que ela sair. Podemos esperar a tinta do pincel acabar e somente aí descer da escada.



Dica III:
evite todos os movimentos desnecessários, tipo: ir pintando a parede enquanto sobe a escada, ou passar pelo balde de tinta sem molhar o pincel. O tempo voa.

2a Fase:

Aqui a missão é conseguir chegar ao boliche antes que encerre o expediente. Preste atenção no caminho: qualquer pedrinha pode levar a trocas de rodas desagradáveis e que vão dando aquela atrasada.

Dica I:
para pular os obstáculos com êxito, devemos saltar quando estivermos somente a meio centímetro deles e só soltar o botão quando o tronco móvel estiver descendo.

Dica II:
se a roda quebrar, um turbo no joystick é a melhor saída. Na falta dele, aperte os botões 1 e 2 alternada e rapidamente. Fique ligadão.

se você fez tudo direitinho, já deve estar no boliche a estas alturas.

3a Fase:

Nesta fase a missão é ganhar do Barney. Não se anime muito, o baixinho é super craque. As dificuldades da fase são inúmeras e não foi mole conseguir. Tivemos que apelar para o sapientíssimo Dr. Gabiru, que acabou descobrindo uma dica infalível:

Dica I:
coloque Fred no canto superior da tela, dê de 5 e meio a 6 passos para baixo em direção ao centro da pista. Depois deixe a palavra LEFT na tela, com traço azul. Faça então o SPEED parar no início da terceira cabeça de Fred. Mesmo que não saia strike, ele vai conseguir ganhar do Barney no fim do jogo.
(Observação: cada vez que Fred levantar o pé, conta-se meio passo, logo, um passo é igual a levantar e abaixar o mesmo pé).

4ª Fase:

Estamos na última fase. O lance agora é salvar Pedrita e devolvê-la ao Barney que está no início do jogo. Suba três andares; no último, vire à direita.

Dica I:
ao pular a corda tente ficar entre as correntes de ar, se não você cai.

Dica II:
Se você conseguiu pular na corda, vá com calma. Na tela de baixo tem mais duas correntes de ar que podem pegar você desprevinido.

Dica 3:
depois de pegar Pedrita, as dicas I e II se repetem. Depois é só ir encontrar Barney.

Controles:

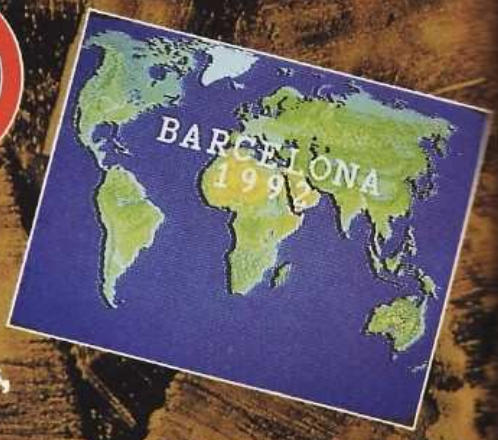
Na 1ª fase:
1 — pega a escada
2 — pinta a parede
Direcional — direciona o Fred

Na 2ª fase:
1 e 2 — trocam de roda
2 — dá o pulo
Direcional — nada

Na 3ª fase:
1 — nada
2 — controla o Speed
Direcional — controla o Left e Right (ângulo e arremesso)

Na 4ª fase:
1 — nada
2 — pula
Direcional: direciona o Fred

OLYMPIC GOLD



O ouro de Barcelona espera por você. Numa das 7 modalidades, você emplaca.

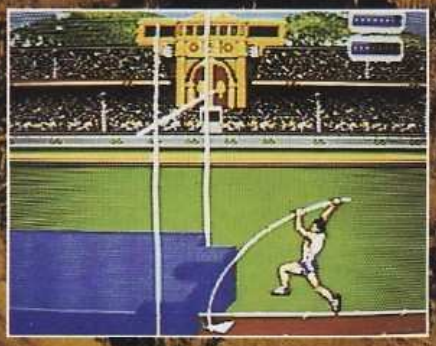
Os caras não dormem de touca mesmo e não perdem oportunidade alguma. A empresa U.S Gold aproveitou a Olimpíada de Barcelona e lançou um cartucho especial sobre o assunto. Promete estourar nos EUA e se a Tec Toy conseguir negociar os direitos a tempo, deverá ser lançado no Brasil antes da Olimpíada no fim de julho. É a sua oportunidade de perseguir os ideais olímpicos dos atletas e se integrar realmente no clima de competição mundial. Desenferruje o joystick e mantenha o condicionamento físico em alto grau, vai ser uma pauleira. São sete eventos diferentes e neles você pode competir com um colega, ou se preferir, com mais de vinte atletas olímpicos do computador. Se você batalhar bastante pode conseguir receber a honraria máxima: uma medalha de ouro olímpica, que em termos de Brasil, além de honra, é raridade. São sete categorias empolgantes na olimpíada completa: 100 metros rasos, 110 metros com barreiras, lançamento de martelo, salto com vara, saltos ornamentais, arco e flecha e 200 metros de nado livre. Além disso, se você

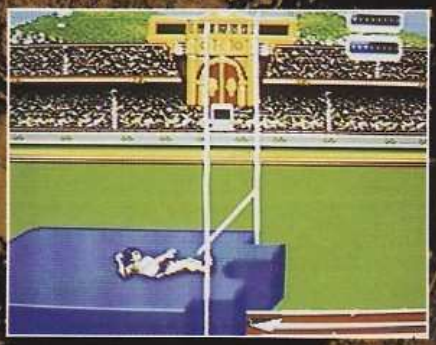
não for tão atleta assim e preferir, pode participar de um conjunto de categorias à sua escolha na mini-olimpíada. Se o seu caso for extremo mesmo, daquele tipo que não tem tanta energia prá desperdiçar, nem tudo está perdido. Para os

que ainda estão longe (pôe longe nisso) de ser aquele "Zequinha de Abreu", ou aquele "Carl Lewis", existe a possibilidade, mais modesta de participar de um treino na categoria que mais lhe agradar. Se o que você gosta mesmo é de festa não perde uma cerimônia nunca, gosta de refletores etc, aqui tem também prá você. Você pode participar das cerimônias de abertura e encerramento, assim como da cerimônia de entrega das medalhas, aquela emoção e empolgamento e a imperdível execução dos hinos nacionais. Cuidado prá não abrir o bico, heim? Você vai poder ainda, representar o país de sua preferência e

escolher uma das oito línguas do menu para competir no maior evento esportivo do planeta. E olha que boa notícia: o português está entre elas. Os gráficos deste jogo apresentam uma ótima definição de imagens. Você vai se sentir em plena Catalunha, a região espanhola

onde fica a cidade de Barcelona, sede das Olimpíadas. Se você já tá cheio de ficar vendo jogo olímpico apenas pela TV, anime-se. Entre de cabeça, cara, coração e neurônios neste jogo. É meu, você vai ter que ter resistência e esperteza prá competir. Na competição





de lançamento de martelo, por exemplo, uma dica boa é pressionar o botão direcional para que o atleta largue o martelo, depois de ter dado exatamente três voltas. Na corrida com barreiras, não seja louco e saia logo detonando

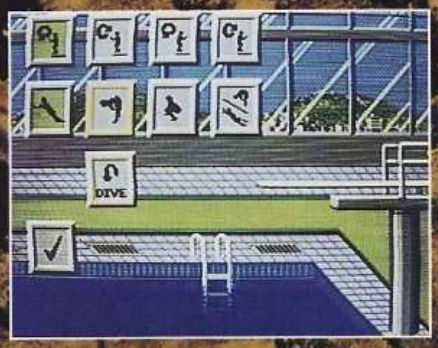
FICHA TÉCNICA

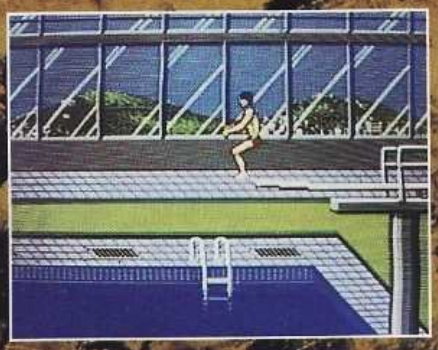
Nome: **Olympic Gold**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **de 1 a 4**
Nº de Fases: **7 eventos diferentes**
Fabricante: **U.S. Gold/Tec Toy**
Capacidade: **2 Mega**

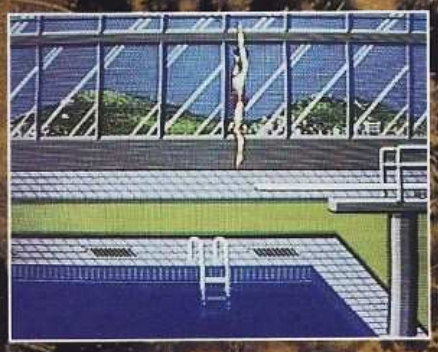
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**90**
Gráfico:	**95**
Som:	**95**
Diversão:	**95**

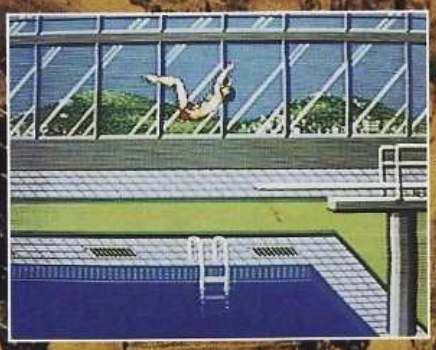
toda a sua capacidade: uma boa chave é manter o ritmo. Só pule quando alcançar a barreira. Na natação, também não pressione os botões na velocidade máxima, pois o nadador ficará cansado e vai

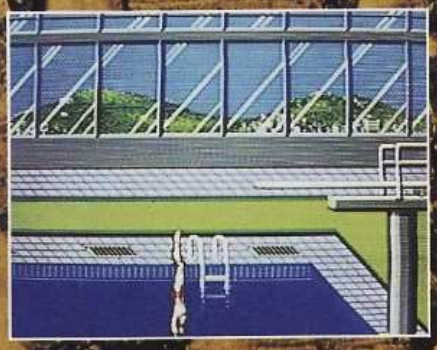




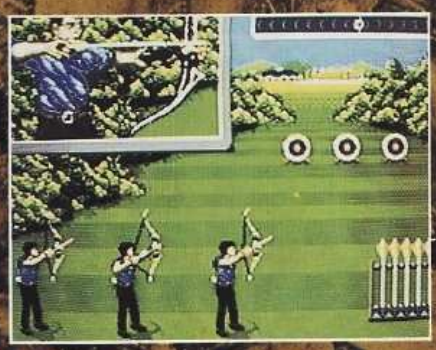


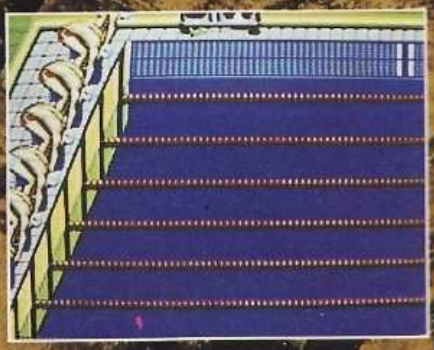
diminuir o ritmo. Para ser bastante realista, não ficou faltando nem o patrocinador. No intervalo entre uma modalidade e outra, aparece um dirigível com o slogan da Coca Cola: Enjoy Coke, acompanhada da musiquinha característica. De acordo com a língua que você escolheu prá participar das olimpíadas, o slogan vem traduzido nela. O

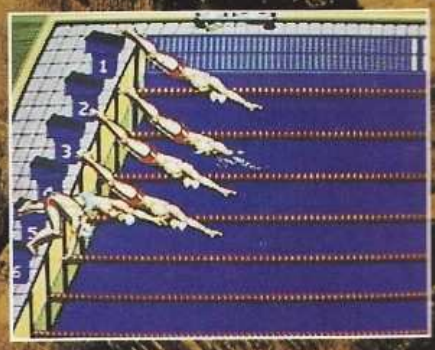




som deste cartucho reproduz aquele burburinho de estádio, aquele zum zum de campeonatos, a torcida dando aquela força.
Os grandes momentos do cartucho, como também o são, nas Olimpíadas, ficam por





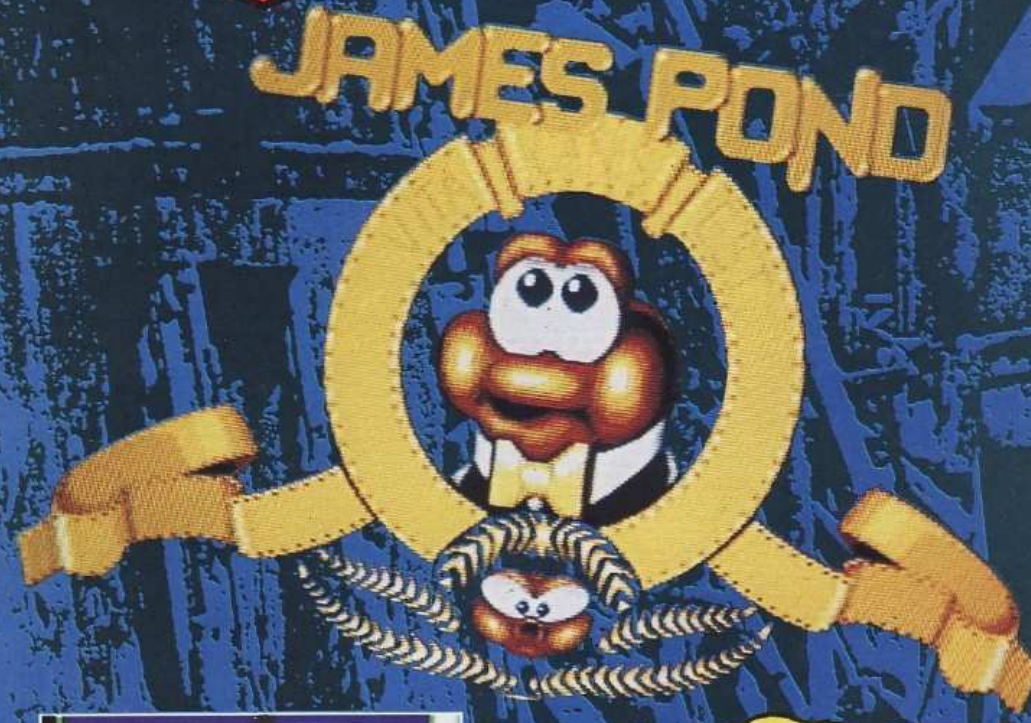


conta dos shows de abertura e fechamento.
No começo, quando o atleta deposita a tocha na pira olímpica, aparece resplendorosa a tela de apresentação do jogo. No final, depois das cerimônias de entrega das medalhas, acontece um tremendo show pirotécnico: fogos de artifício de tudo quanto é cor, prá tudo quanto é lado. Vocês hão de gostar! ■

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

Jogo da linha ecológica da Electronic Arts. Quem ataca de superagente é um lindo peixinho, em território subaquático. Vem daí o trocadilho infame com o nome de James Bond — Pond quer dizer, em inglês, açude, lagoa. O herói se esmera bastante em 12 missões ecológicas cheias de desafios, para salvar seus amiguinhos da flora aquática. Reflexos e inteligência são pressupostos básicos para este joguinho que se desenrola ao som do tema famoso de James Bond. Os gráficos são super coloridos e têm efeitos de metal nunca vistos nos jogos de Mega. Este jogo fez o maior sucesso com a galerinha americana. A criançada adorou.■



FICHA TÉCNICA

Nome: **James Pond**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **12**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	88
Gráfico:	86
Som:	82
Diversão:	82

KID CHAMELEON™

FICHA TÉCNICA

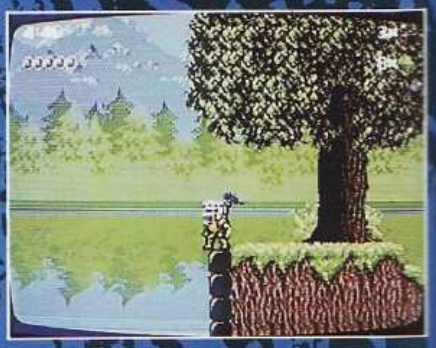
Nome: Kid Chameleon
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 60
Fabricante: Sega/Tec Toy
Capacidade: 8 Mega

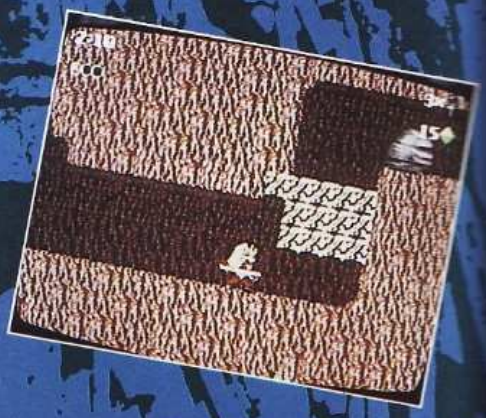
AS NOTAS DO CHEFE

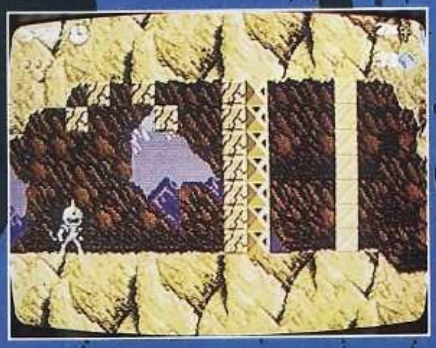
Desafio:	73
Gráfico:	86
Som:	89
Diversão:	92

Transforme-se em Samurai ou águia, pegue a espada, o martelo e mande ver. Cráu!!!

Este jogo é simplesmente inacreditável. Parece que está vivo. Tem um chefe terrível que pode "sair" do jogo e tentar capturar os jogadores. É preciso jogar melhor do que ele para detê-lo, ou contar com a ajuda de Kid Chameleon, em pessoa. O problema é que nem sempre ele está no local, ou chega a tempo. O jeitão do jogo é na linha de Super Mario, carro-chefe dos jogos Nintendo. Sua única linha de ataque é tentar acertar a cabeça do inimigo. Também como Super Mario, neste jogo o seu poder aumenta se você atirar ou voar sobre o inimigo. O grande barato do jogo são as transformações que você pode assumir, quando encontrar uma das seis máscaras que ele tem. A elas também correspondem armas e poderes incríveis. ■

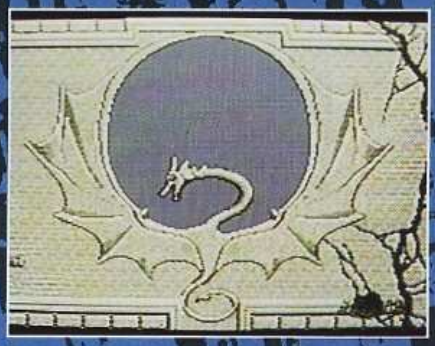






ALISIA DRAGOON

Nada como poder contar com forças estranhas e variadas na hora do aperto.



Você vai ficar parado nos gráficos deste jogo. São super requintados e de um extremo bom gosto, que vai desde os cenários de fundo até os blocos de pedra dos castelos. É uma aventura na linha de Golden Axe, e você vai poder contar com os poderes mágicos de uma

FICHA TÉCNICA

Nome: **Alisia Dragon**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Game Arts/Tec Toy**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	88
Gráfico:	91
Som:	85
Diversão:	91

heroína que tem uma quantidade razoável de variações. O desafio é bem grande, pois os inimigos atuam de forma inesperada. Não basta ser fera prá se dar bem neste jogo. É necessário boa dose de sangue-frio para evitar as inúmeras surpresas que o aguardam.

MACETES DA GALERA

1º OURO

Rodrigo Rudiger
São Paulo — SP
***ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD* (Master)**

Na tela nº 4, no 1º quadrado, mate o pássaro, pule a caixa de bolas pretas e caia na 1ª abertura do chão. Atravesse todo o lugar onde caiu. No final, abaixe e ande. No canto direito há uma passagem secreta — nela você pega duas maletas.

2º PRATA

Henrique de Lins e Horta
***ARROW FLASH* (Mega)**

Para conseguir imunidade neste jogo, ligue o console e aperte Start. Quando aparecer a tela Start— Options, coloque em options. Na opção Arrow Flash, coloque charge, as outras opções você pode mudar à vontade. Aperte Start 1 vez. Espere dar a apresentação que deve demorar 1 minuto. Espere mais 1 minuto e aperte Start. Aparecerá novamente Start-Options, desta vez não ponha em options. Comece o jogo e vá com o Robô. Aperte o botão C (arrow flax) e fique com ele pressionado durante algum tempo. O Robô ficará com o campo de força até o final de cada fase. No início de cada fase, ou no caso do campo de força acabar, o que é muito difícil, aperte C novamente.

3º BRONZE

Thiago Pereira Eça
Pirajuí — SP
***DEVIL'S CRASH* (Mega)**

Passwords especiais: para começar o jogo com 10 bolas e 2.000.000 de pontos, digite: TECHNOSOFT.

OUTRAS DICAS RADICAIS

Paula Sanders Pereira
Salvador-BA
***SUPER TENNIS* (Master)**

Para conseguir ver o final do jogo, digite a password: ETVO ZJVM WRYH OKRR.

Humberto Leal
Curitiba-PR
***SPIDERMAN* (Mega)**

No Level Nightmare, depois de passar pelo 1º pastor alemão, suba na 1ª caixa e ande abaixado. Você vai sair no final da 1ª fase.

Mauro Machado Rocha
Rio de Janeiro-RJ
***ROLLING THUNDER II* (Mega)**

Passwords: 2ªFase, A Magical Thunder Learned The Secret; 3ªFase, A Natural Fighter Created The Genius; 4ªFase, A Rolling Nucleus Smashed The Neuron; 5ªFase, A Curious Program Punched The Powder; 6ªFase, A Logical Leopard Blasted The Secret; 7ªFase, A Private Isotope Desired The Target; 8ªFase, A Natural Rainbow Elected The Future.

Gilmar G.F.
Curitiba-PR
***GOLVELIUS* (Master)**

Para conseguir chegar no vilão principal, com 19 vidas e todos os acessórios, menos os escudos, use esta password: G2N2 — WPSB — YXLM — NBO6 — CBEQ — N6QR — V24B — 5W7K.

ACABA DE CHEGAR
O REI DO VIDEOGAME

Nintendo · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · HE system HuCARD · MEGA DRIVE

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK · SEGA GENESIS · NEO GEO · SUPER FAMICOM

ATACADO E VAREJO

Depois de LKC — Japão
LKC — USA
LKC — Taiwan
LKC — Hong Kong

Agora LKC DO BRASIL VIDEO

LOCAÇÕES

Fitas originais

Temos todos os lançamentos

BREVE
Guarulhos - SP
Pouso Alegre - MG

SEJA VOCÊ UM LKC FRANCHISING

MATRIZ:
Rua Mateus José, 1233 • Vila Maria Baixa • CEP 02166 • São Paulo - SP
Tels. (011) 954-9418 • 954-9193 • 954-5668 • Fax (011) 954-8392

FRANCHISING:
SÃO PAULO - Rua Apucarana, 1209 • Tatuapé • CEP 03311 • (011) 217-4699
BRASÍLIA - SCLN 211 • Bloco C • Cj. 215 • Tel. (061) 273-9083
FOZ DO IGUAÇU - Rua Manoel Rodrigues Filho, 41 • Tel. (0455) 73-2031

STAMP

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MASTER SYSTEM

Lucky Dime Caper

PARA MATAR O URSO

Enquanto ele estiver sob o galho mais baixo da árvore da direita, pule e use o galho como trampolim. Quando ele pular prá atacar, pule junto sem mover o controle. Com precisão poderá acertá-lo entre você e o galho. Repita até pegá-lo.

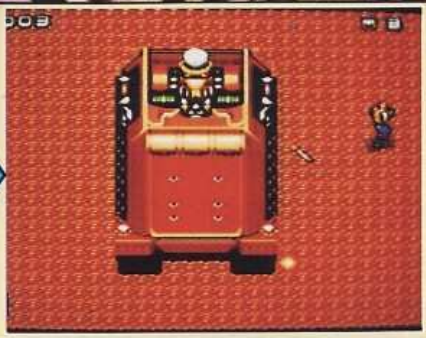
Lucky Dime Caper

PARA CONSEGUIR ESTRELAS

Antes de lutar com o urso, uma abelha e um cogumelo virão atacar Donald. Mate-os. A abelha costuma deixar uma estrela. Vá pra frente sem passar para a tela do urso e volte. A abelha ataca novamente.

Mercs

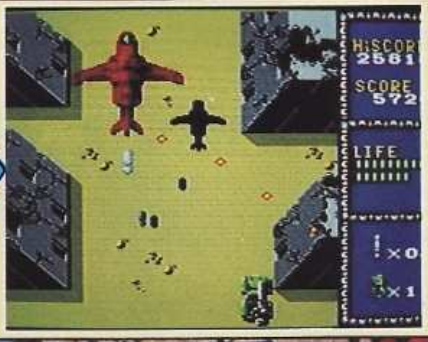
PARA DESTRUIR O TANQUE



Na fase 2, vá para o canto direito e suba um pouco, espere ele ficar bem no meio da tela e detone 4 bombas Mega consecutivas. É uma das maneiras mais fáceis e rápidas de destruí-lo.

Line of Fire

PARA DESTRUIR O CHEFE

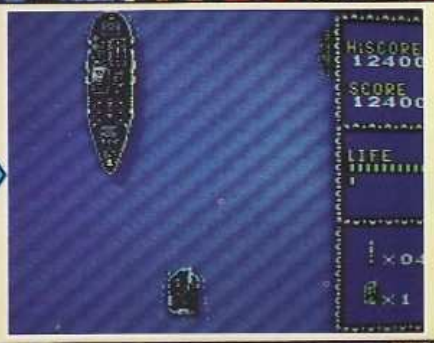


Na 4ª fase, desvie de seus disparos, ache uma rampa, pule e atire rápido. Ao cair, dirija-se para o canto da tela oposto ao inimigo. Espere outra rampa e repita a operação.

Line of Fire
TRANSFORMAÇÕES

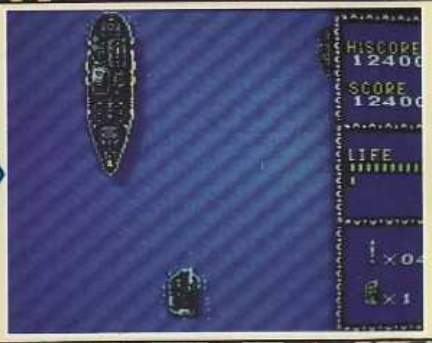
Para o navio e o submarino, repita a operação anterior, mudando a distância entre o inimigo e você.

Line of Fire
PARA DESTRUIR O CHEFE DO NAVIO



Aproxime-se ou afaste-se ao máximo. No primeiro caso: não fique em frente, espere acabarem-se os tiros e mísseis, passe rapidamente e atirando para o lado oposto. Espere ele atirar e repita a operação.

Line of Fire
PARA DESTRUIR O CHEFE DO NAVIO



Aproxime-se ou afaste-se ao máximo. No segundo caso: espere que ele dispare o míssil, fique logo à sua frente e dispare, esquivando-se dos tiros.

Line of Fire
PARA DESTRUIR O HELICÓPTERO

Na fase 2, espere ele aparecer. Defenda-se dos tiros, vá até a rampa, pule e fique mais perto e na frente dele, não pare de atirar. Ele perderá altura e você irá pro canto inferior da tela. Dispare 2 ou 3 mísseis, encontre outra rampa e repita a operação.

Line of Fire
PARA DESTRUIR O SOLDADO COM ESCUDO

Fique o mais perto dele possível e não pare de atirar. Siga-o, sempre atirando. Ele não terá chance de contra-atacar.

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Phantasy Star

CUIDADO COM O ROBOCOP

Na mesma torre, caso você responda que tem o passe, ele dirá que você está mentindo e o prenderá. Diga "não" e use a flauta e a mágica "saída".

Phantasy Star

LABIRINTO DE ODIN

De onde você o encontrou, siga: W1, N2, E3, S1, E3, N1, E3,N3, E2, S4. Aí você encontrará a saída do labirinto.

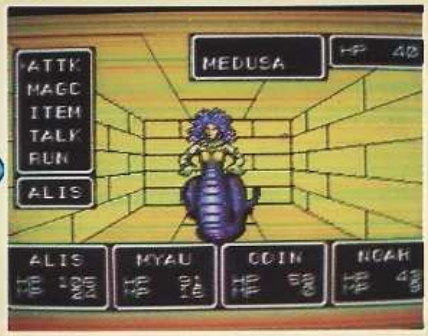
Phantasy Star

MAPA DA BÚSSOLA

De onde você encontrou Odin, encoste na parede logo à frente, gire 180 graus e siga: W2, N11, E4. Não tem erro.

Phantasy Star

MATE A MEDUSA



Equipe Ali com a espada laconiana e os outros com as melhores armas disponíveis. Miau deve ter o papel de médico e usar mágicas de cura e burgers. Odin deve atacar, Noah deve usar a mágica do vento e do fogo. Continue.

Phantasy Star

VENÇA O ÚLTIMO CHEFE

Equipe todos com as melhores armaduras e escudos. Odin deve usar a pistola laser, Alis a espada laconiana e a mágica do fogo. Miau deve curar os feridos. Noah deve usar a mágica do vento e a do fogo.

MEGA DRIVE

Fighting Masters

APELAÇÃO TOTAL

Escolha a medusa. Coloque o adversário em nocaute, encoste nele e arremesse-o. Fique sobreposto a ele enquanto ainda está inconsciente. Dê um nocaute com uma bola e repita a operação.

Mercs

INVENCIBILIDADE

Na tela de apresentação aperte ABC start e você poderá ver o fim desse jogaço sem muitos problemas. Aviso: esta dica não funciona com todos os tipos de cartuchos.

Twin Cobra

SELEÇÃO DE FASE

Entre na tela título e digite ↑ ↓ → ← e depois start. Assim você poderá escolher a fase que você quiser e até ver o final do jogo, se você for bom o suficiente para acabar.

Twin Cobra

FORÇA TOTAL

Durante o jogo aperte start, ↑ ↓ → ←. Aperte o botão A e depois start. Você vai conseguir todas as armas juntas e um poder de combate muito maior.

Back to the Future III

PURA SACANAGEM

Seja qual for a fase deste jogo que você não consegue passar, utilize o truque do chefe: pause o jogo no momento desejado e digite ↑ ABC, ↓ ABC, ← ABC, → ABC. Caso não entre, insista.

Back to the Future III

1º FASE

O melhor jeito de passar desta fase é permanecer com o turbo atirando sem parar pois assim você pode se preocupar com a seqüência de saltos e esquivas, que deve ser decorada

Golden Axe II

200 MAGIAS

Permaneça apertando o botão A durante a luta contra o chefe de fase e mantenha o botão pressionado até o bonus stage. Agora não acerte nenhum gnomo e você será recompensado.

Golden Axe II

SELEÇÃO DE FASES

Na tela título aperte A,B,C start, solte o B,C e mantenha o botão A pressionado, escolha agora o seu herói digitando ↑, B, C, e start. Selecione a fase com A e B.

Immortal

PASSWORDS

FASE 2 cddff10006f70
FASE 3 f47ef21000e10
FASE 4 8fdfe31001eb0
FASE 5 94bfb43000eb0
FASE 6 563ff53010a41
FASE 7 c250f63010ac1
FASE 8 e011f730178c1

Sol Deace

SEQÜENCIA DE ARMAS

Distribua as armas sempre em locais diferentes para desenvolver o seu potencial de fogo. A regra é: bomba em baixo, laser no meio, tiro em cima.

Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

GAME GEAR

G-Loc

SELEÇÃO DE FASE

Ligue o Game Gear e aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda, mais os botões 1 e 2 e o Start.

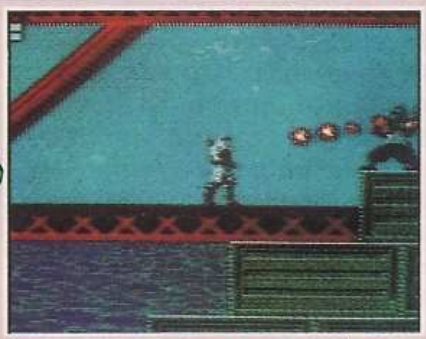
Psychic World

PARA DESTRUIR O MAGO

Fique no canto superior direito da tela, onde há uma abertura. Atire várias vezes com o ultrasonic, protegendo-o com o escudo.

Shinobi

PARA DERROTAR O NINJA AZUL



Fique no patamar direito superior e espere que ele pule sobre você. Pule sobre o mesmo lugar e jogue uma bomba para o lado esquerdo, utilizando Pink. Repita de 6 a 8 vezes

Wonder Boy

SELEÇÃO DE FASES

Aperte o direcional para a diagonal superior esquerda e os botões 1 e 2 quando aparecer a tela de apresentação.

Space Harrier

PARA IR AO FINAL

No estágio 12, você precisa destruir 4 dos chefes para ir para a fase final. Para destruir o último chefe basta voar em forma de quadrado e atirar constantemente.

SYSTEM 32

Estava lendo uma revista estrangeira sobre jogos de arcade e apareciam referências ao "System 32" da SEGA. O que vem a ser?

Ronaldo Neves
Ouro Preto — MG

R: Boa pergunta, Ron. O System 32 é a placa de computador de 32 bits usado nos incríveis jogos de Arcade (fliperama) da SEGA, como Rad Mobile, Air Rescue e Arabian Fight (estes últimos ainda desconhecidos no Brasil). E como você já deve ter lido no Canto da Cobra, é esta placa que deve servir como base para o novo console home de 32 bits da SEGA. O que é uma notícia muito boa.

SEGA STREET FIGHTER

É verdade que o jogo de arcade Street Fighter, da Capcom, vem aí em versão Mega Drive?

Paulo Bertollucci Vargas
Niterói — RJ

R: Paulo, infelizmente não se sabe nada a este respeito. Já existe para Super Famicom. Se vem para Mega, ninguém está falando nada ainda. Vá jogando Fighting Masters por enquanto, que é legal também.

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

MAIS MEGA-CD

Eu comprei um Mega-CD japonês e não consigo fazê-lo funcionar com meu Mega Drive brasileiro? O que acontece??

Dirceu Leite Neto
Belém — PA

R: Iiiiiiiii. Sorvete na testa. Pode desistir. Não vai funcionar mesmo. Basicamente, você tem duas opções: ou você compra um Mega Drive japonês, ou você vende o Mega-CD japonês e espera o lançamento do Mega-CD brasileiro no fim do ano. Não quero ser chato, mas se você tivesse lido a SG antes de comprar... Olha, há malas que vão para Belém. Vamos esclarecer a questão de compatibilidade do Mega-CD mais uma vez. Até agora a SEGA anunciou quatro sistemas diferentes que são absolutamente incompatíveis entre si: Japão, Sudeste da Ásia, Estados Unidos e Europa. O Mega-CD japonês, por exemplo, só funciona com o Mega Drive japonês e só roda CDs japoneses. O mesmo vai acontecer com o americano quando lançar em outubro: o Mega-CD americano só vai funcionar com o Genesis e só vai rodar CDs americanos. A compatibilidade do sistema brasileiro ainda não está definido. Sabe-se, até agora, que não vai ser compatível com o sistema americano e que a Tec Toy está tentando fazer um sistema 100% brasileiro. Ou seja, só vai rodar CDs brasileiros. Também pode ser compatível com o sistema europeu. Espera mais notícias no próximo número da SG.

GAME GEAR NA TV

Ouvi dizer que o Game Gear pode ser ligado na TV que nem Master System, é verdade?

Marcos Vendramini
São Paulo — SP

R: Olha, sim e não e mais ou menos. Em primeiro lugar, o Game Gear vira uma televisãozinha portátil se você comprar o adaptador (na faixa de US $ 250). Quanto ligar numa TV normal, é possível, sim, mas não é pra qualquer um. Para fazer a ligação, você teria que mexer nos fios da placa-mãe para fazer uma saída fêmea, do tipo DIN, parecido com a do Mega Drive. A imagem que resulta é de boa qualidade, mas só ocupa metade da tela da TV. Agora, peloamordeDeus, é coisa para gente do ramo. Mesmo. E I mean mesmo. Seria muito fácil estragar o seu Game Gear para sempre.

roteiro: Moraes

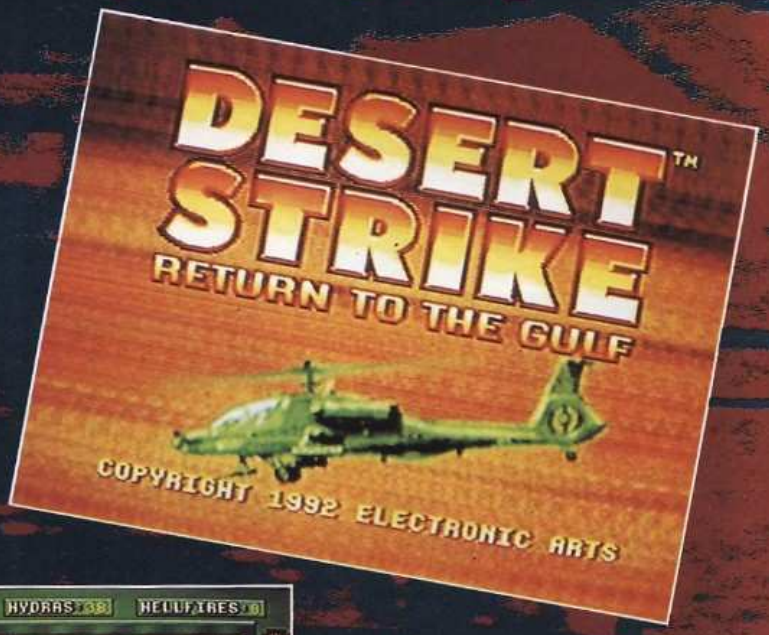
Billie Joy e seus Sticks

desenho: Damiani

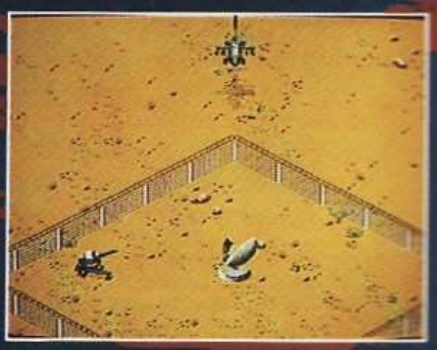
SAIU NOS STATES

De Volta à Guerra do Golfo

Destrua scuds e armas químicas com um helicóptero mortífero.



Se você gosta de tiros, guerras, batalhas e helicópteros, você vai amar Desert Strike — talvez o melhor jogo aéreo lançado para console até hoje.
O subtítulo — "De Volta ao Golfo" — resume o enredo. Surgiu um "general" maluco no Oriente Médio, disposto a botar pra quebrar. O futuro do mundo está em questão, ou melhor, nas suas mãos. Pior: o general Kilbaba dispõe de um arsenal pesado e instalações fortificadas. A sua missão: destrui-los. A sua arma: um super helicóptero de guerra, equipado com mísseis, metralhadoras, radares, etc. Desert Strike não é um jogo fácil. Combina elementos de jogos de aviação com outros de jogos de estratégia. Não basta sair atirando. Para passar das quatro fases, você precisa anotar onde estão escondidos armamentos e combustíveis.



Também será necessário saber navegar, ler e interpretar mapas e detonar gente e equipamentos enquanto você enfrenta fogo antiaéro intenso. Qualquer descuido resulta na queda do seu helicóptero e morte.

No início do jogo, depois de uma bela tela de apresentação, com créditos e tudo, você escolha seu co-piloto. Cada um tem qualidades e deficiências diferentes. A tenente Kris Tinnarie é a melhor para iniciantes. Mas se você conseguir resgatar o tenente Carlos Valdez, perdido em algum ponto do deserto, a sua mira melhorará. Depois de escolher o co-piloto, chegou a hora de sair para a primeira missão da fase um: destruir os radares.

Dica:

Sempre que possível resgate os MIAs (soldados amigos) e os leva para a pequena embarcação na praia. Com isto você ganhará mais blindagem (armor) e sobreviverá mais tempo.

Depois, você terá que destruir as usinas, os aeroportos, os centros de comandos e achar seu agente secreto.

Dica:

Não mate os soldados de faixa vermelha. É necessário capturá-los para descobrir a localização do seu agente secreto.

Dica:

quem não conseguir passar da primeira fase sozinho pode usar o seguinte password: BQLEAEQ

Ao todo, são quatro fases de dificuldades crescentes, com Scuds, armas químicas e tudo. No fim, você vai ter que impedir que o general inimigo destrua os campos de petróleo e provoque um desastre ecológico. Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Desert Strike**
Return to the Gulf
Modalidade: **Tiro/Estratégia**
Nº de jogadores: **1**
Nº de fases: **4**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade:

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**90**
Gráfico:	**95**
Som:	**85**
Diversão:	**95**

SAIU NOS STATES

Voe com Bird num jogo genial de basquete

Jordan vs. Bird promete ser um dos grandes lançamentos esportivos do ano, junto com Olympic Gold. Num primeiro momento, pode parecer estranho, chato até, uma vez que é sempre "one on one". Ou seja, um jogador contra o outro. Mas no caso, os dois jogadores são ninguém menos que Larry Bird e Michael "Air" Jordan, dois dos mais famosos profissionais do celebre basquete norte-americano. Cada um tem características diferentes. Bird é bom de arremessar — o rei dos três pontos. Jordan, por sua vez, é animal nas enterradas. Ninguém fica tanto tempo e faz tanta coisa no ar quanto Michael "Air" Jordan (daí o apelido). Uma das grandes qualidades do jogo é justamente a fidelidade com que reproduz as características individuais dos dois feras. São três modalidades diferentes de jogo: campeonato de enterradas "slam dunk contest", de arremesso de três pontos, além de um jogo de um contra o outro "one on one". No primeiro, você escolha entre as mais complexas e belas enterradas já vistas pelo

homem e tenta realizá-las. Podem-se jogar de 1 a 4 jogadores (um de cada vez) nesta modalidade. Cada enterrada é avaliada por um painel de juízes e recebe uma nota de 0 a 10. São 150 pontos possíveis para três tentativas (a melhor marca da equipe SG é de 149 até agora).

FICHA TÉCNICA

Nome: **Jordan vs. Bird**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esportes**
Nº de jogadores: **1-4 ou 2 simultâneos**
Nº de Fases: **4**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**85**
Gráfico:	**92**
Som:	**85**
Diversão:	**95**

Dica:
procure pular bem no meio do verde na escala de cores. O botão A = correr; B = pular; soltar B = enterrar a bola.

Na modalidade de arremessos de três pontos, você vai ter que treinar muito. Trabalhando contra o relógio, é preciso arremessar rápido e com precisão de longe.
O mais divertido, no entanto, é o jogo de um contra o outro. Escolhe Bird ou Jordan e joga contra o computador ou contra um amigo. Você vai precisar driblar, escapar de marcação cerrada e arremessar certo para chegar à vitória. Escolhe

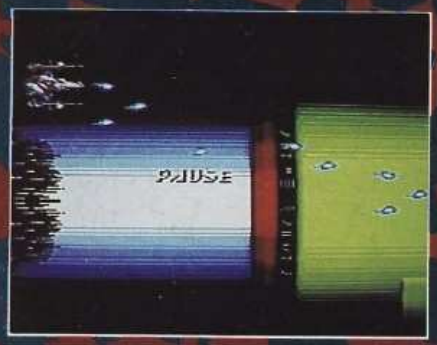
Bird se você prefere tentar arremessos de longe, ou Jordan se você prefere driblar o adversário para chegar na cesta e enterrar a bola.
Se você achar o jogo chato num primeiro contato, não desista — vá treinando. Quanto mais habilidoso você fica, melhor fica este jogo. Enfim, trata-se de um jogo para feras.

SAIU NOS STATES

SOL-DEACE™

A vida na Terra depende do poder de fogo de uma super nave incrível.

A primeira versão deste jogo saiu prá Mega CD, com o nome de Sol Feace. Tá pintando agora prá Mega Drive. É jogo de tiro, ao estilo de Hell Fire...
Uma raça de alienígenas hostis com avançado armamento tecnológico aproxima-se rapidamente da Terra. O objetivo é roubar do planeta seus recursos preciosos, destruir todo o sistema solar e sugar sua energia.
Para combatê-los temos uma equipe especial de defesa que tem a nave de combate mais avançada da galáxia. A nave tem capacidade para detonar qualquer oponente. Não é de brincadeira mesmo. Quem controla o ângulo de fogo do tiro de cada satélite da nave é você. Da versão original apenas a música e as telas foram modificadas. O som perdeu bastante qualidade, mas o jogo como um todo continua muito bom. Os chefes são espetaculares e a rotação do software está fora deste mundo. Os fãs de jogo de tiro vão adorar, com certeza. O alto nível de dificuldade só aparecerá para os jogadores obstinados. ■



FICHA TÉCNICA

Nome: **Sol-Deace**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **6**
Fabricante: **Renovation**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	93
Gráfico:	86
Som:	85
Diversão:	90

Dispare em direção ao sol com a versão "turbo" de um jogo clássico de direção!

Se você é viciado em jogos de Direção e Out Run do Mega Drive não foi o suficiente, aí vem mais. Os engenheiros japoneses da SEGA conseguiram fazer um jogo que se aproxima ainda mais dos arcade games (fliperama).

Turbo Out Run tem todas as emoções do Out Run anterior com várias melhorias de gráfico e diversão. O circuito, por exemplo, é determinado e não faltam chuvas e obstáculos prá atrapalhar. E o que é ainda melhor: a cada três estágios aparece uma tela de animação chocante.

O turbo acrescenta muito ao jogo. A velocidade dispara e você até fica meio grogue ao volante. É jogo obrigatório para quem gostou da versão anterior. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Turbo Out Run**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Direção**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **12**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	85
Gráfico:	87
Som:	90
Diversão:	92

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

Video Game

Game Gear

Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

Brinquedos Eletrônicos

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

ESPECIAL MEGA

JEWEL MASTER

Use os elementos básicos para vencer os monstros e mistérios da natureza.

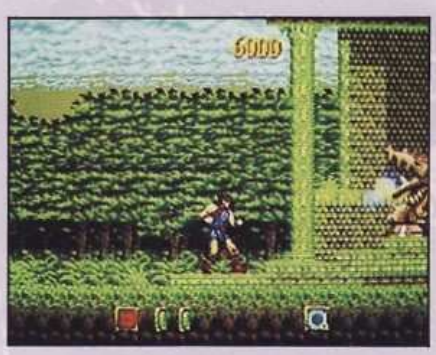
1º FASE

De cara, teste as combinações de pulo e soco para familiarizar-se melhor com o jogo.

Dica:
Comece utilizando o anel de fogo (Flame) para facilitar as coisas. Se o inimigo vier por cima, não hesite em atacá-lo direcionando para cima e atirando.

No castelo verde:
Ao chegar no 2º andar, vai aparecer um guerreiro com armadura. Desça a escada e ataque-o de baixo para cima com o anel de fogo. Ao destruí-lo você vai conseguir o anel de velocidade (Speed-up) que combinado com o de fogo possibilita o lançamento de bolas de fogo (Fireball).

Dica:
Utilize o Fireball até o fim da fase.



Outra dica:
Pule as bolas de fogo lançadas pela estátua e depois detone-a.

1º Chefe:
Quando o tigrão se aproximar, pule sobre ele. Ele vai passar

correndo pro outro lado. Neste momento aproveite para atingi-lo com uma bola de fogo. Repita a operação.

ESPECIAL

MEGA JEWEL MASTER

Dentro do templo: utilize o anel High Jump (pulão) para melhorar a altura de seus saltos.

2º FASE

Comece a fase com a combinação Fireball na mão esquerda e Ice Dagger (adaga de gelo) na mão direita. Sem dúvida é a combinação mais eficiente.

Dica:
Quando o escorpião estiver escondido sob o morro de areia, use a Wave (onda) na mão esquerda e Earthquake (terremoto) na mão direita. Em seguida, retorne à combinação anterior.

Outra dica:
Cuidado com a centopéia, ela ataca em círculos. Fique no centro do círculo, atirando com Ice Dagger.

Mais uma dica:
Evite acertar o cacto de perto, ao ser destruído ele se estraçalha.

Sub chefe: utilize as combinações Fireball na mão esquerda e High Jump na direita até encontrá-lo. Quando você estiver frente a frente com ele, a combinação é Ice Dagger na mão esquerda e High Jump na mão direita. A partir daí o procedimento é simples: fique no canto esquerdo da tela pulando e atirando até que ele morra. Tome cuidado pois de vez em quando, ele voa.

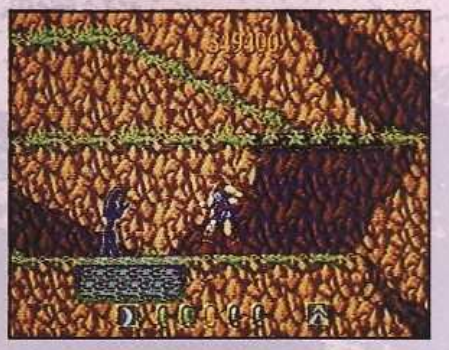
3º FASE

A combinação é Flame na esquerda e High Jump na direita, até encontrar o sub chefe, Pé Grande. Daí use a combinação Fireball na mão esquerda e Speed Up na direita. Corra prá direita atirando prá cima

Na caverna de gelo: comece usando High Jump na mão esquerda e Ice Dagger na direita. É a melhor para matar os morcegos.

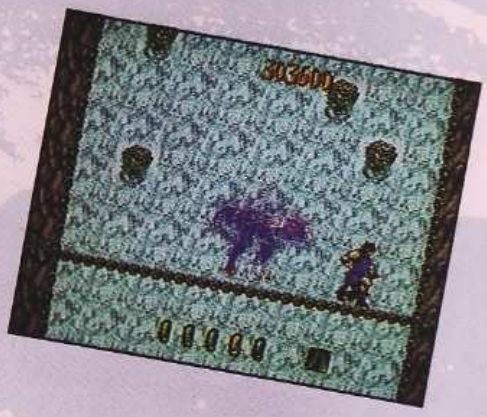
Dica:
Vá para cima, na extrema direita e atire na última coluna de gelo (a que possui uma chama dentro). Ao destruí-la pegue a chama e recarregue sua energia.

3º Chefe:
Use Fireball. Fique na plataforma de gelo e quando a tartaruga bater com a pata, retorne para o chão evitando os estalactites. Tome cuidado também com a pedra de gelo que ao ser lançada cai exatamente sobre você. Repita a operação.



5º FASE

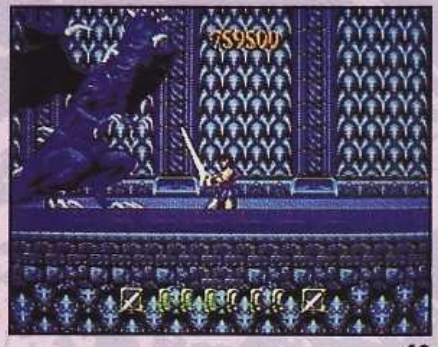
Use a espada de fogo até cair no porão, substitua-a então por Speed up na mão esquerda e Double Jump na direita.



Na caverna: use a combinação Ice Dagger na mão esquerda e Double Jump na direita para pular as poças de lava.

4º Chefe (primeira parte):
Use o anel Wave, espere-o descer e enquanto isso fique atirando para cima que ele será destruído rapidamente. Parabéns, você conseguiu outro anel. Segunda parte: agora use a combinação da foto prá obter uma espada. É o segredo da vitória para este chefe, que merece ser destruído da mesma maneira que o anterior.

Dica:
Quando você estiver no porão caminhando para a esquerda,



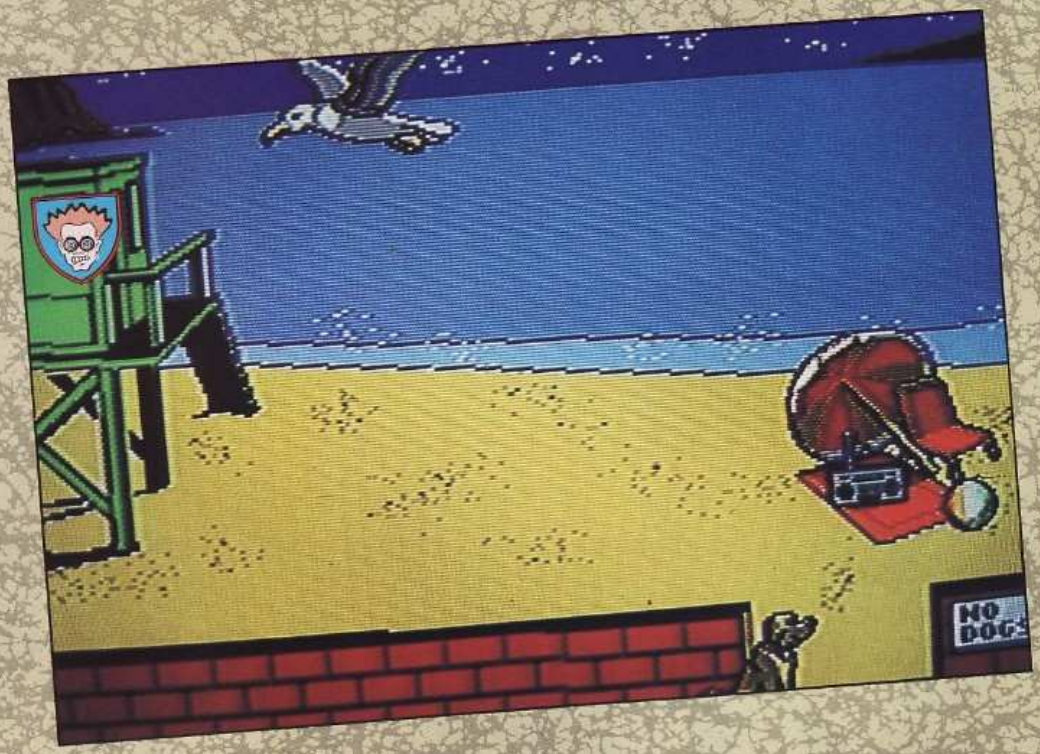
4º FASE

No início use Ice Dagger.

Dica:
Cuidado com a cabeça que cospe rochas. Chegando na cachoeira mude a combinação prá Wave e detone o morcego roxo, só assim você receberá o anel Double Jump (pulo duplo).

CLUBE DO CHEFE

Seja sócio do clube mais chique do país!



Demorou, mas chegou! Quem mandou o cartão resposta incluído no número 7 da Supergame (Golden Axe) já deve ter recebido sua carteirinha do Clube do Chefe. Quem não recebeu a carteirinha pode preencher uma ficha de inscrição em qualquer locadora afiliada ao Clube do Chefe (veja a lista na página 50): você será devidamente cadastrado e receberá uma carteirinha dentro de algumas semanas. Se ainda não existe nenhuma locadora afiliada ao Clube próxima à sua casa, entre em contato com nossa Central de Atendimento. Além de incluir você entre a lista dos sócios (já são mais de 18 mil), faremos de tudo para que a sua locadora predileta venha a fazer parte do nosso Clube. É só telefonar para (011) 881-8266, ou escrever para:

Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410 — Cerqueira César
São Paulo, SP.
(Brasil)

1001 Utilidades

Se você ainda não sabe, a carteirinha do Clube do Chefe tem mil e uma utilidades. Os mais precavidos não saem de casa sem ela. Com a carteirinha (que é nominal e intransferível), você terá direito a descontos em todas as locadoras credenciadas pelo Clube do Chefe. E como se pode perceber, a lista de credenciadas cresce a cada mês que passa. Nestas locadoras, você poderá assistir, ainda, um vídeo feito especialmente para os sócios do Clube, com dicas e lançamentos de jogos. E pode crer que a SG vai preparar umas tremendas promoções para os sócios nos próximos meses. Mas não vou dizer o que vai rolar para não estragar a surpresa. Bem, posso adiantar o seguinte: você não precisa fazer nada por enquanto, além de ficar ligadão na Supergame. E não se esqueça: sócio do Clube do Chefe é marajá e deverá ser tratado como tal.

CLASSIFICADOS

VENDO

* Computador PC 286, 25 MHZ, drive 3 e meio, teclado de 102 teclas, monitor CGA. Mais impressora Epson LX 820 e Mega Drive com 3 fitas. Tratar com Ismaili Schutz. Rua Brusque, nº 119. Pomerode — SC. CEP 89107

* Videogame Atari com 7 jogos. Com Rodrigo Ravizon. Rua Tiradentes, nº 426. Sananduva — RS. CEP 99840. Fone: (054) 343 1259

* Master System I e Top Game VG 9000. Tenho Black Belt, Zillion 2, California Games, Psycho Fox, Aztec Adventure, Tiger Heli, Tartarugas Ninja 2 e Super Mario 3. Vendo ou troco por um Mega Drive. Entre em contato comigo pelo fone: (021) 722 8755, com Allan Seabra Pessoa. Praia das Flechas, nº 33, ap. 1301. Niterói — RJ. CEP 24210

* 2 fitas de Master System: Vigilante e Jogos Olímpicos tudo na caixa com manual. Ou troco pelas fitas: Mônica no Castelo do Dragão, Alex Kidd The Lost Star, ou troco pelo controle tipo Asa. Tratar com Roberto Tonelato Menezes. Rua Catarina Stach, nº 84. São Paulo — SP. CEP 03278. Ou pelo fone: (011) 910 0637

* Cartucho Pit Fighter para mega, novo, na caixa, importado, sem defeitos. Com Paulo Henrique, pelo fone: (011) 947 4330. Rua Izonzo, nº 714, ap. 82. São Paulo — SP. CEP 04249

* Master System I, com 2 joysticks originais, pistola light phaser e quatro fitas: Super Futebol, Great Volley, Rambo III e Zillion II. Tratar com Bruno Wetzel. Rua Marcílio Dias, casa 24. Angra dos Reis — RJ. CEP 23905. Ou pelo fone: (0243) 66 2845 (só à tarde)

* Master System II com 1 mês de uso e 2 fitas (Castle of Illusion e Choplifter). Tudo na caixa com instruções. Com Juliane de Mello Lopes. Rua Cidade de Santos, nº 54. Santos — SP. CEP 11030. Ou pelo fone: (0132) 36 9360 e 36 4801

* Cartuchos de Master: World Grand Prix, Gangster Town, Rambo 3, Great Volley, Super Futebol, Jogos de Verão, Black Belt, Out Run, Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd in Shinobi World, Castle of Illusion, este também prá Mega Drive. Tratar com Leonardo, fone: (021)

THUNDER GAMES

A LOCADORA QUE JOGA ABERTO COM VOCÊ

- Supernintendo
- Mega Drive
- Nintendo
- Master System

Agora estão mais perto de você. Promoções incríveis, preços imbatíveis, venha nos conhecer e fazer parte do nosso clube.

Rua Barão de Tramandaí, 376 - Vila Alpina - São Paulo - SP - Tel: 216 9605 - CEP: 03207

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO !!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE

TEC TOY

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

Gambling Games
A LOCADORA DOS FERAS
Os mais quentes lançamentos em:

Super Nes, Nintendo, Mega Drive, Sega Genesis, Game Gear, Game Boy, Master System e Famicon.
Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa - São Paulo - Tel.: 210-8020

288 0843 (à noite). Ou Av. 28 de Setembro, nº 293, ap. 905. Rio de Janeiro — RJ. CEP 20551

★ Atari semi-novo com 3 fitas: Karatê, Ice Hockey e Pac-man. Com Marcos Moreno. Rua Taquara, nº 27. Guarulhos — SP. CEP 07040

★ Master System em perfeito estado, com acessórios e mais vinte fitas nacionais e estrangeiras. Tratar com Roberto Polodian. Rua Domingos Leme, nº 609, ap. 91. São Paulo — SP. CEP 04510

★ 34 revistas (SG, Ação e Videogame). Se a pessoa comprar todas, leva 4 grátis. Tratar com Cristiane ou Sidney. Rua Jarauara, nº 717. São Paulo — SP. CEP 03665

★ Fitas de Mega Drive: Golden Axe, Moonwalker, Revenge of Shinobi, Super Futebol, Super Rang-On, Shadow Dancer, Mickey Mouse, Strider, etc. Tratar com Alex Ernesto Almeida de Araújo. Rua Tefé, nº 135. São José dos Campos — SP. CEP 12235

★ Master System II seminovo, na caixa e 2 fitas (Mickey e E-Swat) juntas ou separadas. Tratar com Guilherme Filho pelo fone: (0192) 53 0424. Rua Dr. Francisco José Monteiro Sales, nº 295. Campinas — SP. CEP 13095

★ Mega Drive japonês, na caixa, com os dois controles, sendo um deles Rapid Fire, e um cartucho Golden Axe. Tratar com Leandro pelo fone: (011) 947 4806, das 18:15 às 18:50 ou aos sábados e domingos. Rua Coronel Pedro de Oliveira, 73. São Paulo-SP. CEP 04251

★ Os jogos Rambo III e Last Battle (Tec Toy-Mega Drive) por preço bem acessível. Também posso trocá-los por outros jogos, que não precisam ser muito bons. Falar com Thiago, pelo fone: (041) 263 2989. R. Alexandre Gusmão, 237. Curitiba-PR. CEP 82520

★ Mega Drive desbloqueado com 1 ano de uso e mais 3 fitas, entre elas, Golden Axe 1, Last Battle e The Revenge of Shinobi. Com Rafael Barreto Garcia. Rua Carajá, 227 Porto Alegre-RS. CEP91900. Ou pelo fone (051) 249 9902.

★ Fitas de Master System: Golvellius (importada), Ghostbusters, Aztec Adventure. Tratar com Felipe Ferreira, pelo fone: (0473) 22 4085, não aceitarei ligações a cobrar.

★ Fitas de Sega-Genesis compatíveis com Mega Drive: Alien Storm, Fatal Labyrinth, Phantasy Star III, Might and Magic, Star Control, Midnight Resistance, Super Monaco GP. Tratar com Rodrigo Távora de Oliveira. R. Gal. Artigas, 14403. Rio de Janeiro-RJ. CEP 22450. Ou pelo fone: (021) 259 6374.

★ Game Gear, na caixa, com ou sem cartuchos, Wonder Boy e Galaga. Tratar com Ailton Jr. R. Serafim Dias Machado, 174. São José dos Campos-SP. CEP 12215. Ou pelo fone: (0123) 21 6421.

★ Pistola Light Phaser, na caixa, ótimo estado. Falar com Alexandre Luiz da Cunha. AV. Brasil, 283. São Roque-SP. CEP 425 2038

★ Master System I, em ótimo estado, + o cartucho Altered Beast. Tratar com Ernani Alves de Oliveira, pelo fone (0174) 21 2677.

★ Os seguintes cartuchos de Mega Drive: Dick Tracy, Devil Crash, Super Volleyball, NBA Basketball, Futebol, Phelios, Vaportrail, Zero Wing, Megatrax e Insector-X (os 4 últimos vindos do Japão). Tratar com Erick Takahshi. R. Comendador Miró, 711. Ponta Grossa-PR. CEP 84010. Ou pelo fone: (0422) 24 2078.

NEOCENTER
CLUBE DO VIDEOGAME
LOCAÇÃO E VENDAS
Enviamos via Sedex para todo o Brasil. Trazendo este anúncio, você ganha uma locação grátis e concorre ao sorteio de um videogame.
Rua Santos, 54 - Joinville - SC
CEP 89200 - Tel. (0474) 22-1058

★ Master System, a fita Jogos de Verão (Master), a fita Battle Bull (Game Boy), a fita Excite Bike (Nintendo) e a fita Psychic World (Game Gear). Falar com Lucas, pelo fone: (011) 258 9039.

★ Super Charger com 17 jogos e um adaptador A-60, ou troco por um Mega Drive com 2 fitas, ou um Master System com 5 fitas. Tratar com Edmar Alexandro Peixoto. R. Euclides da Cunha, 64. Valinhos-SP. CEP 13270

★ Master System II com 4 fitas e 3 controles, vendo também sem as fitas e com 2 controles. Tratar com Luis Gustavo, pelo fone: (011) 819 40 29 (ligar após as 18:00 horas)

★ A fita Jogos de VerÃo, em ótimo estado. Falar com Ernesto Uryu, pelo fone: (0152) 42 1569. R. Mamoru Sakamoto, 16. Piedade-SP. CEP 18170

★ Phanton-System em ótimo estado, com apenas 3 meses de uso, incluindo adaptador U72 e duas fitas: Capitain Comic e Robocop 2. Tratar com Thiago da Conceição Xavier. Av. Senador Vergueiro, 2685, bloco

Shopping Game
VENDA • LOCAÇÃO • CONSOLES INSTALADOS
TRANSCODIFICAÇÃO • ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Neo Geo, Super NES, Mega Drive, Nintendo, Master
★Lanchonete
★Bonés, game bag, luvas, adesivos
Av. Ibirapuera, 3478 CEP 04028 Tel. (011) 61-9319 São Paulo SP
ANIVERSÁRIO - Sua festa no maior e mais bonito espaço gamemaníaco.
Hot dog, batata chips, bolo, sorvete, refrigerante, brindes e presentes. E mais: consoles de última geração para você e seus amigos jogarem.
DPMA - Divisão de Projeto, Montagem e Assessoria

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras.

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessório Nacionais e Importados.

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 4 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos
• Adaptadores para cartuchos.

ATENDEMOS EM TODO O BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf., Rua João Balbi, 1186 - Sl. 07 Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq, Rua Turquia, 297 Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 Tel.: (011) 227-3742

A, ap 54. São Bernardo do Campo-SP. CEP 09740. Ou pelo fone: (011) 457 1231.

* Master System II com o Alex Kidd e a fita Rastan com a embalagem, folhetos e manuais de instruções. Ou troco por Mega Drive e pago a diferença. Com Ricardo Rocha Rabelo. Pça Santa Luzia, 61. CEP 49900. Ou pelo fone: (079) 322 1767.

* Vendo fita de Master System, Mônica no Castelo do Dragão. Tratar com Fabiano E. Muniz. R. Holanda,131. Camboriú-SC. CEP 88330

TROCO

* Os cartuchos de Master System Ghouls'n Ghosts e Blade Eagle 3D, os dois de 2 Mega, pelo cartucho Phantasy Star, troco também por pistola. Tratar com Leonardo do Nascimento, QI 23, lotes 246, BL "I", ap 208 — Guará, Brasília — DF. CEP 71000

* Master System (semi-novo), apenas um ano de uso + 6 fitas: Shooting G, Jogos de Verão, Super Futebol II, Alex Kidd in Miracle World, Psycho Fox e Strider + pistola Light Phaser + 2 joysticks, tudo novo, com folhetos explicativos e nas caixas, por um Mega Drive, com 1 fita. Tratar com Paulo ou Marcelo, pelo fone: (0196) 51 2577. Ou escreva para Paulo Roberto da Silva Filho ou Marcelo Peçanha da Silva, R. Prefeito Lessa, nº 217. Espírito Santo do Pinhal — SP. CEP 13990

* Bit System com 3 cartuchos por Game Gear com adaptador para Master System, com o cartucho Sonic. Tratar com Márcio Anison Fernandes. R.27, Q.48, c.18. São Luís — MA. CEP 65050

* Master System I, em perfeito estado, com 2 controles, Rapid Fire, pistola Light Phaser, na caixa. E os jogos: Black Belt, Safari Hunt, Hang On e Labirinto, os últimos 3 na memória. Mais um Ferrorama XP-400, um estrelão de futebol de botão com 2 times e um skate Big Job, por 1 Mega Drive, Super Nes ou Super Nintendo com qualquer fita. Tratar com Fabricio Freitas Nunes, pelo fone: (091) 226 2146, ou Av. Eneas Pinheiro, 2757, ap 301, bloco C, Belém — PA. CEP 66093

* Master System, com pistola e óculos 3D por Mega Drive com 1 ou 2 cartuchos. Os interessados devem escrever para: Murilo Gonçalves Rios, R. Serafim Barreto, nº 85. Miguel Calmon-BA. CEP 44720. Ou pelo fone: (075) 627 2262

* Bit System com as seguintes fitas: Akanoide, Tartaruga Ninja II, Basquete, Super Mario 1, Super Contra e adaptador. Por um Master System II com a fita Sonic. Tratar com Pedro Paulo Rebelles, Al. dos Flamboyants, 228, Lavras-MG. CEP 37200

* Video Game Atari acompanhado de 11 fitas, num total de 17 jogos, entre eles: Decathlon, Sexta-feira 13, Frostbite e Big Bird A.B.C.(um jogo que ajuda na alfabetização), por 2 fitas de 2 Mega do Master System. Tratar com André ou Mateus. R. Sete de Abril, 299, Pelotas — RS. CEP 96032. Ou pelo fone: (0532) 25 2749.

* As fitas de Master System: Shinobi e Choplifter, por uma de Mega Drive, de preferência E-Swat ou qualquer outra. Tratar com Luís Altino Borba, R. Tomé de Souza, 800. Maringá-PR. CEP 87100. Ou pelo fone: (0442) 22 1356.

* Master System II, com 2 controles, 1 Rapid Fire, a fita Jogos de Verão, uma pistola laser Zillion, + os dois alvos digitais completos. Por Mega Drive. Tratar com Alexandre da Silva Castro, Conj. Cleriston Andrade, BL 8, ap 3. Salvador-BA. CEP 40240

* Skate semi-novo e um mini game série Master, Double Dragon II, e um CLK Man Crown do Japão, com duas caixinhas de som, semi-novos, por qualquer console, Master System, Mega Drive, Nintendo, Game Gear ou Game Boy. Tratar com Robinson Aparecido da Silva, R. Claudionor Valter Moretti, 68, Jundiaí-SP. CEP 13200

* Órgão Yamaha PSS-50, novinho em folha, + Master System II, por 1 Mega Drive com 2 joysticks e 1 ou 2 cartuchos. Tratar com Giuliano Jaques Frizzo, R. Chile, 578, Porto Alegre-RS. CEP 90610

* Console Odyssey com 6 fitas, uma delas com 3 jogos, um par de controles e um Dactar na caixa, com outro par de controles. Por um Master System com ou sem fitas. Tratar com Luiz Eduardo Cordeiro, R. Marechal Mendes de Morais, 29, Pirituba-SP. CEP 02938

* Bit System com 2 controles equipados com botões turbo A e B, com as teclas Select e Start e também com dois cabos "RF, um prá saída de audio e outro prá saída de vídeo, com ma-

LOCAÇÃO E VENDAS

TOKI GAMES Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572 - CEP 89201 - JOINVILLE - SC

nual de instruções e os seguintes cartuchos: Tartaruga Ninjas 1, Duek, Castelvania Jr, Zip Recer, Tartarugas Ninjas 2 e um adaptador J-72, para rodar cartuchos de sistema japonês, + um skate equipado com borracha antimpacto, com apenas 4 meses de uso. Por um Mega Drive em bom estado, com ou sem cartuchos. Falar com Alan Valente Monteiro, fone: (091) 231 1755.

* Gouls'n Ghosts e Bogs por Pit Fighter ou Street Smart (Mega Drive). Tratar com Rafael Ramos Vieira, R. Irma Alvim, 287, Cruzeiro-SP. CEP 12700

* Master System II com joystick manche profissional e o jogo Ghouls'n Ghosts por Mega Drive. Falar com Takeo Senda pelo fone: (011) 427 4224. Rua Fernando Pessoa, nº 100. Jandira — SP. CEP 06600

* Caloi 10 semi-nova preta por Mega Drive com os dois controles. Tratar com Anderson Martins pelo fone: (011) 940 3953. Rua Poá, nº 128. Guarulhos — SP. CEP 07010

* Master System e Hi-Top Game com 1 cartucho por Mega Drive com 2 cartuchos. Tratar com Romulo Batista Neves de Oliveira. Quadra 16, conj.H, casa 14. Sobradinho — DF. CEP 73000.

* Cartuchos de Mega : Ghostbusters, Sonic (japonês), Strider, Fantasia, por similares, de preferência: NBA Lakers X Celtics, Shadow of the Beast, Joe Montana, Budokan. Tratar com Adriano ou Denis. Rua das Canjeranas, nº 290. São Paulo, SP. CEP 04349

* Nintendo americano com pistola, dois controles, + 1 cartucho com Atari e 7 cartuchos, por Mega Drive. Com Angelo Molinary, nº 411. Lorena — SP. CEP 12600

* Cartucho Super Futebol I ou E-Swat, os dois na caixa com folheto, pelo cartucho Great Basket, na caixa, com folheto. Tratar com Miller M. Oliveira, 217. Taubaté — SP. CEP 12030. Ou pelo fone: (0122) 32 1551

VENDO OU TROCO

* A fita Sonic para o Mega da Tec Toy, com manual, na caixa. Tratar com Marcelo Acioli. Rua Paes de Andrade, nº 599. São Paulo — SP. Cep 01530

* Master System II com a fita Jogos de Verão e a pistola, mais Atari com 3 fitas, mais Pense Bem com 3 livros, com manuais de instruções. Ou troco tudo por Mega Drive usado/novo em bom estado, com/sem fitas. Tratar com Márcio André Ribeiro. Rua Carijós, nº 809. Santo André — SP. Ou pelo fone: (0ll) 717 3288

* Bit System com controle remoto, cartuchos Yo! Noid, Tracy & Field 2 e cartucho de 8 jogos, por Mega Drive. Tratar com André Luis. Rua Caning, nº 26 ap. 404. Rio de Janeiro — RJ. CEP 22081. Ou pelo fone: (021) 521 2377

* Computador MSX Hot Bit, com cartucho, em bom estado, por Mega Drive. Tratar com Rodrigo Ravizon. Rua Tiradentes, nº 426. Sananduva — RS. CEP 99840. Ou pelo fone: (054) 343 1259

* Top Game VG9000, novo, na caixa, com 7 fitas, que são: F.1 Race, Pequena Sereia, Street Fight, Lolo, Batman II, Times do Brasil, Castelvânia, Flintstones. Ou troco por Mega Drive.Tratar com Everaldo Ferreira da Silva. R. Ameliópolis, 132. São Paulo-SP. Ou pelo fone: (011) 266 7497

* O cartucho Operation Wolf, Master, na caixa e com todos os folhetos explicativos. Motivo: já zerei. Cartas para Jorge dos Santos. R. Xavier das Conchas,31. Rio de Janeiro-RJ. CEP 20741.

* Pistola Light Phaser (sem uso) + Big Trem (em ótimo estado). Ou troco pela fita Sonic ou controle tipo Arcade. Tratar com Luiz Henrique Matos. R. Jacadura Cabral, 57. São Paulo-SP. CEP 06020

* Mega Drive e cartuchos para Phanton, Nintendo e compatíveis. Tratar com Dionizio, pelo fone: (011) 277 0232.

* A fita Jogos de Verão por 1 Mini game S. Master. Interessados escrevam para Cláudio Okuyama. R. Pretoria, 1086. São Paulo-SP. CEP 03416.

GAMES NO ABC
BIG PROMOÇÃO!!!
Agora você pode alugar e comprar seus cartuchos e acessórios de Nes, Mega, Nintendo e Master por um precinho especial e concorrer a prêmios.
Tel.: 441-8066 • LIGUE JÁ
Av. Goiás, 401 • Centro S. Caetano do Sul • SP

* Golden Axe original por Super Ghouls and Ghosts. Pago a diferença. Falar com André, pelo fone: (091) 226 14 38. Av. Cauduro, 271203. Porto Alegre-RS.

* Vendo a fita de Mega Drive, Streets Smart, na caixa. Tratar com Tiago Zapater, pelo fone: (011) 523 1753

COMPRO

* A caixa do cartucho Shadow Dancer. Pago bem. Interessados escrever para Roberto Constantino Junior. Rua Elizabeth Nunes, nº 66. Campinas — SP. CEP 13040

* Mega Drive com fita ou troco por computador MSX 1.1 Gradiente com 150 jogos em disquete. Com Ismaili A. Schutz. Rua Brusque, nº 119. Pomerode — SC. CEP 89107

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA
MEGA, MASTER NINTENDO
NEO GEO FAMICOM
DESCONTO DE 20% NAS LOCAÇÕES E VENDAS
(021) 719-2430
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

LOCADORAS CONVENIADAS AO "CLUBE DO CHEFE":

DVP (DUAL POWER VÍDEO LOCADORA)
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói
Rio de Janeiro - CEP: 24120 - Tel.: (021) 719-2430

DIMENSÃO
Rua da Consolação, 2970 - Cj. 2 - Cerqueira César
São Paulo - CEP: 01416 - Tel.: (011) 853-4535

NEOCENTER INFORMÁTICA
Rua Santos, 54 - Joinville
Santa Catarina - CEP: 89200 - Tel.: (0474) 22-1058

GAMBLING GAMES
Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa
São Paulo - CEP: 01455 - Tel.: (011) 210-8020

MERLIN VÍDEO
Av. Goiás, 401 - Centro - São Caetano do Sul
São Paulo - CEP: 09520 - Tel.: (011) 441-8066

LKC DO BRASIL
Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa
São Paulo - CEP: 02166 - Tel.: (011) 954-9418 ou 954-9193

TECNOFAX
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar - Cjs. 114 e 115
São Paulo - CEP: 01207 - Tel.: (011) 222-1471 ou 222-9083

THUNDER GAMES
Rua Barão de Tramandaí, 376 - Vila Alpina
São Paulo - CEP: 03207 - Tel.: (011) 216-9605

SUPERGAMES
Rua Senador Pádua Sales, 94 - Pacaembu
São Paulo - CEP: 01233 - Tel.: (011) 826-5002 ou 825-4840

SHOPPING GAME
Av. Ibirapuera, 3478 - Moema
São Paulo - CEP: 04028 - Tel.: (011) 61-9319

Ô pessoal, vamos caprichar nas fotos, os recordes estão aí mas as fotos... Não deram pé, não!!!

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

E-Swat	999.900
Fantasia	6.270.060
Golden Axe	372
Quack Shot	8.976.000
Rambo III	9.999.990
Shapes and Columns	99.999.999
Spiderman	169.125
Strider	520.280
The Secret of Shinobi	3.027.000
Truxton	3.602.110
Zoom	90450

MASTER CLUBE

Assault City	3.258.600
Astro Warrior	999.990
Castle of Illusion	999.990
Indiana Jones	33.350
Mônica no Castelo do Dragão	261.340
Out Run	57.726.500
Psychic World	1.281.000
Rambo III	105.350
Shapes and Columns	5.027.318
Shinobi	9.999.950
World Grand Prix	0'20

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Batman	933.600
Buster Douglas	22.250.080
Castle of Illusion	29.218.800
Columns	99.999.989
Gaiares	1.791.041
Ghouls&Ghosts	2.272.300
Moonwalker	9.999.999
Musha	155.997.820
Phelios	2.513.640
Shadow Dancer	2.067.000
Sonic the Hedgehog	9.999.990
Thunder Force	7.961.680

MASTER

After Burner	19.569.910
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	999.990
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	9.999.950
Space Harrier 3-D	35.257.970

RECORDES SUPERGAME

Sonic, The Hedgehog (Master)
508.800

Juliana Motzko Soares Avilla
Santo André - SP

Moonwalker (Master)
999.990

Luciano Rodrigo Furco
Ibitinga - SP

Batman (Mega)
1.998.900

Pit Fighter (Mega)
2.126.380

Mercs (Mega)
610.050

Helder Makishi e
Cleverson Jiyo
Curitiba - PR

Last Battle (Mega)
999.600

Quack Shot (Mega)
13.019.500

Phelios (Mega)
10.247.890

Strider (Mega)
655.340

Luis Mateus e Marcos W.
Diadema-SP

Ghostbusters (Mega)
10.863.000

Marcos Longo Pizzolatti
Criciúma - SC

The Revenge of Shinobi (Mega)
14.815.100

Alex Kidd In Enchanthed Castle (Mega)
9.990

Shadow Dancer (Mega)
5.695.500

Gustavo dos Santos Sayão
Mairiporã - SP

Spiderman (Mega)
173.775

Batman (Mega)
446.200

Fábio Yoshimi Yuwanaga
Londrina - PR

HOTLINE

As 6 dicas + pedidas do mês na Hotline da Tec Toy (011) 260-3877

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Combinação da Pedra Hirota:
sol, ondas, lua, estrela, sol lua, ondas, peixe, estrela e peixe.

WONDER BOY (Game Gear)

Seleção de fases
Aperte o botão direcional para a diagonal superior esquerda e o botão 1 e 2 quando aparecer a tela de apresentação.

SONIC (Mega)

Invencibilidade
Na tela de apresentação aperte o botão direcional para cima e o botão C para a direita. Quando ouvir o som de argola, segure o botão A e aperte o Start.

SONIC (Master)

5ª fase
Na bifurcação, vá para cima e deixe a 2ª porta aberta. Pegue a esmeralda, depois desça. No cruzamento vá para a direita, pegue o transportador e vá para a esquerda.

PHANTASY STAR (Master)

Noz (comida do Miau)
Em Desoris, depois da 2ª caverna vá para o sudoeste, use o cavador de gelo, quando encontrar uma árvore isolada use a tocha.

QUACK SHOT (Mega)

Egito:
quando estiver na pirâmide, e o teto começar a descer, pule uma vez na caixa do sol, lua e estrela. Assim você não será esmagado.

CLASSICS

DICAS DE OURO PARA OS MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS

THUNDER BLADE
(Master)
CONTINUE

Aperte o direcional na diagonal inferior direita e aperte o botão 2.

AFTER BURNER
(Master)
CONTINUE

Quando aparecer Game Over coloque o direcional para cima e aperte os botões 1 e 2. Só funciona até a 7a. fase.

SHINOBI
(Master)
SELECIONAR TELAS

Na tela de apresentação que tem o rosto do Joe Musashi, aperte o direcional para baixo junto com o botão 2.

GHOULS'N GHOUSTS
(Mega)
CÂMERA LENTA

Na tela título aperte (pc) A, (pc) A, (pe) A (pd) e você vai ouvir algo diferente. Direcional à esquerda, ao ver Arthur aperte Start para pausar o jogo e aperte o botão B.

AFTER BURNER
(Mega)
MÍSSEIS EXTRAS

Aperte estes botões na hora de reabastecer:
Fase 3: (Pe) + B
Fase 5: (pd) + B
Fase 9: botão B
Fase 11: Direita + B
Fase 13: Esquerda + B
Fase 16: Direita + B

TARGET EARTH
(Mega)
SEJA INVENCÍVEL

Aperte Start no controle 2. Mais simples do que está não existe.

GAME GEAR

LYNX VIDEO GAME CARD

TURBO 16 GRAFX

NEO GEO

MEGA CD PLAYER

REAL SHO

A MAIOR E MAIS CO

Contra Spirits S. F.

Rushing Beat S. F.

F1 Exhaust Heat S. F.

Se você não gosta de perder no vídeo game, você não pode perder a Real Vídeo de vista. **A Real tem a maior variedade de fitas. Tem jogos para todos os tipos de vídeo**

NA REAL VC

TODAS

SUPER FAMICOM

- ☐ Super Cup Soccer
- ☐ Rockteer
- ☐ Musya
- ☐ Ranma ½
- ☐ Battle Grand Prix

EC
LANC

NOVA LOJA Rua Barão de Tatuí, 317 - Tel.: 825-7264

☐ Av. Paes de Barros, 2.959 - Tel.: 914.7121 ☐ Rua Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Tel.: 950.5379 ☐ Av. Dom Pedro II, 1.195 Tel.: 440.4724 ☐ Av. Moaci, 292 - Tel.: 543.0853

OP GAMES

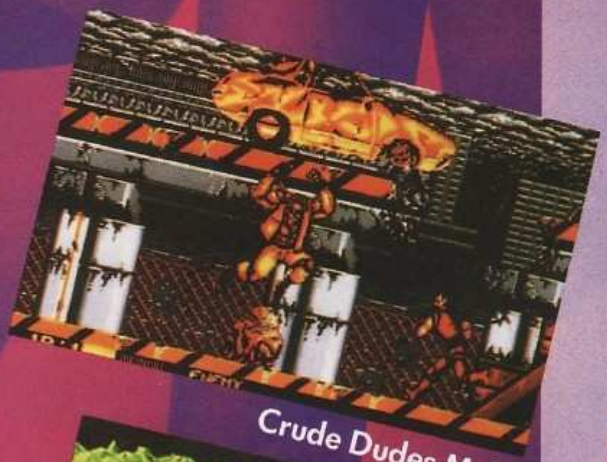
Real

OMPLETA LOCADORA

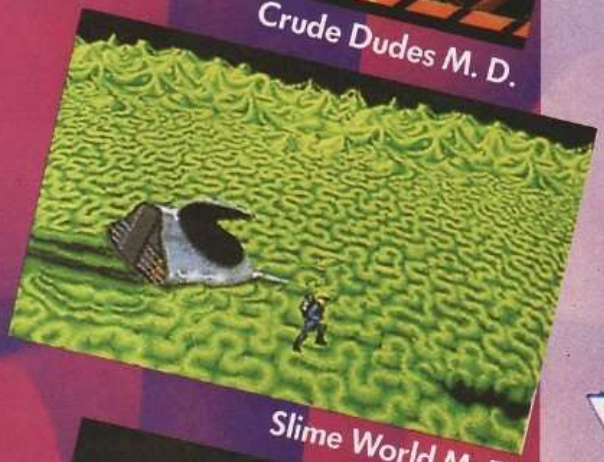
game. Tem sempre as últimas novidades do mercado.

E tem o preço que nenhuma outra tem.

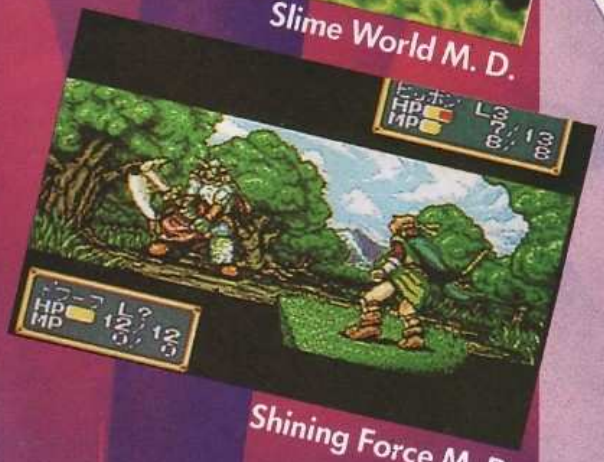
Passe na Real. Você só tem a ganhar.



Crude Dudes M. D.



Slime World M. D.



Shining Force M. D.

CÊ DETONA

AS TELAS.

MEGA DRIVE

- ☐ Alisia Dragoon
- ☐ Jordan X Bird
- ☐ Test Drive
- ☐ Stell Empire (Battle Wings)
- ☐ Turbo Out Run

E OUTROS LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE

SUPER FAMICOM

Nintendo®

Master System™

OFFICIAL GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

☐ Av. Dom Pedro I, 1.327 - Guarujá ☐ Av. Faria Lima, 5.160
São José do Rio Preto - Tel.: 33.4300 ☐ Av. Alberto Andaló, 3.333
São José do Rio Preto - Tel.: 32.1787

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

Rua Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ
Tel.: (0242) 31.1352 - Fax: (0242) 43.3706